ankieta **Cała Władza W Ręce Czytelników!**

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • ARCADE

Gry Komputerowe

marzec 1999 • cena 4.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

3/99

27 RECENZJI



ALPHA CENTAURI

Wielki Powrót Sida Meiera!

INNE RECENZJE

Warzone 2100
Close Combat 3
A Bug's Life

Sim City 3000

Jak to Maxis Miasto Budował...

PORADY

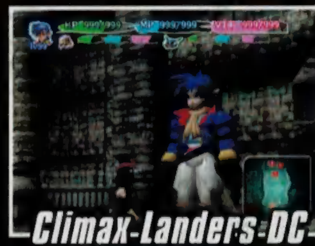
Thief
Fallout 2
Gangsters
Tomb Raider 3

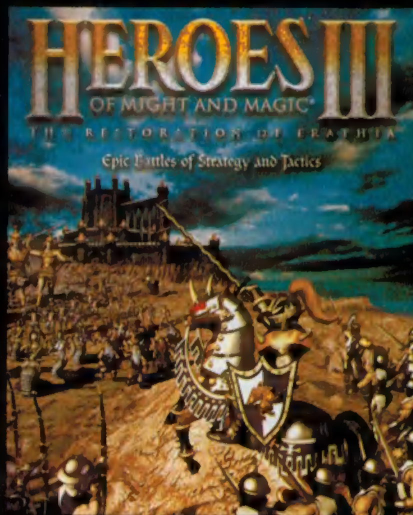
Praca w Toku


Need-For-Speed-4


Silent-Hill


South Park


Climax-Landers-DC









Unikalne pola bitew, a wszystko w rozdzielczości 800x600 punktów i 65.000 kolorów.



8 nowych miast i zamków, 16 rodzajów bohaterów, ponad 120 jednostek.



Nieprzeciętna ilość nowych pomysłów, które wielokrotnie was zaskoczą.

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 3/99 (56)
rok siódmy

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Patrycja Wardzała,
Karol Klepacz (Reset),
Jacek Pietruszczak (Baron Jack),
Patryk Leszczyński (gRoovy),
Piotr Stasiak (Piotres), Dominik
Kost (Kayackash), Rafał Szychowski
(Szycha), (Stalker) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN

Prenumerata krajowa (II kwartał '99)
Należność (3 x 4.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 marca 1999 r.)

Od Redakcji

Nasi stali Czytelnicy zauważyli zapewne, że od numeru styczniowego nastąpiła kosmetyka w układzie graficznym pisma. Drobnej modyfikacji uległ tytuł, inaczej wygląda dział „Nowości", który wzbogacił się o krótkie i gorące newsy wyodrębnione w oddzielnej ramce. Na stałe zagościła nowa rubryka „Hardware". Natomiast niezmienna została formuła naszego magazynu. W dalszym ciągu „Gry Komputerowe" pozostaną pismem multi-platformowym informującym o wszelkich nowinkach w światku gier na wszystkie najpopularniejsze w Polsce systemy do grania PC, PlayStation, N64, a ostatnio również Dreamcast. Gwarantujemy więc naszym Czytelnikom przegląd tego wszystkiego, co dzieje się w grach, bez konieczności zaszeregowania do określonej grupy. Oczywiście wyważenie proporcji – czego i ile – jest trudne, stąd czasami krytyka. W przypadku PlayStation okazała się uzasadniona, bo ostatnie numery faktycznie cierpiały trochę na niedostatek materiałów, ale była to chwilowa niedyspozycja, a nie celowa zmiana frontu. Spowodowane to było obarczeniem naszych autorów dodatkowymi obowiązkami w związku z powstaniem nowych czasopism poświęconych PlayStation. Od kilku miesięcy bowiem, pod banderą naszego wydawnictwa ukazuje się miesięcznik „PSX Fan" z rozwiązaniami, poradami, tipsami itd. Natomiast już niebawem rozpoczną swój żywot dwa kolejne czasopisma: „PlayStation Magazyn Special" poświęcony jednemu gatunkowi gier np. wyścigom, „Total PlayStation" – kwartalnik będący przekrojem najlepszych gier na PSXa. Dwa te czasopisma będą z krążkiem CD. W sprawie PlayStation drgnęło w telewizji. Ruszył nowy teleturniej w, którym będzie można grać na PlayStation i wygrać kupę szmalu. Nie wierzycie, zobaczcie sami Emisja już 15 marca (niedziela) w programie TVP 1 o godzinie 15.10 o czym z przyjemnością zawiadamia, po części sprawca tego zamieszania **Marek Suchocki**

ankieta Cała Władza W Ręce Czytelników!
PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • ARCADE
Gry Komputerowe 3/99
27 recenzji
ALPHA CENTAURI – Wielki Powrót Sida Meiera!
INNE RECENZJE: Warzone 2100, Close Combat 3, A Bug's Life
PORADY: Thief, Fallout 2, Gangsters, Tomb Raider 3
Sim City 3000 – Jak To Maxis Miasto Budował...
Praca w Toku: Need for Speed 4, Silent Hill, South Park, Climax Landers DC

w toku

20000 Leagues 20
Climax Landers 18
Everquest 21



Need For Speed 4 14
Seven Kingdoms II 16
Silent Hill 15
South Park 17
Summoner 19

porady

Gangsters 72
Fallout 2 [2] 78



Thief: The Dark Project 74
Tomb Raider 3 [3] 66

PREVIEW! Co Nowego w... QUAKE III ARENA czytaj str. 24

recenzje

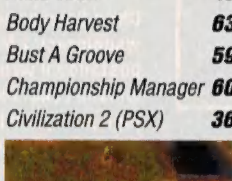
A Bug's Life 58



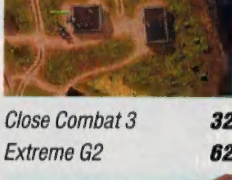
Alpha Centauri 28



Anno 1602 40
Body Harvest 63
Bust A Groove 59
Championship Manager 60
Civilization 2 (PSX) 36



Close Combat 3 32
Extreme G2 62

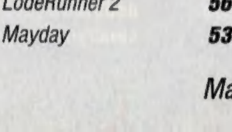


Kensei 37
Kobe Bryant In NBA 64
LodeRunner 2 56
Mayday 53

Montezuma Return 57



Myth 2 42
Quake 2 Net Pack 35
R-Type Delta 51
Running Wild 50
Sim City 3000 46
Thunder Brigade 52
Uprising 2 48
Viper Racing 54
W3: Darklords Rising 31



Warzone 2100 44
WLS '99 38





Oto i nasze marcowe propozycje dla Waszych zmęczonych nauką patrzałek. Mamy nadzieje, ze zdołacie oderwać się na chwilkę od książek i wcisnąwszy je pod poduchę zasiądziecie przed ukochanym blaszakiem, by docenić nasz trud comiesięcznego łowienia, dla Was, nowości. Zamknijcie więc pokój na cztery spusty i włączcie głośno „pogaduszki" z „niemca". Show time!

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

TOCA 2: Touring Cars

CODEMASTERS
P200, 32 MB RAM, WIN95
Z wielkim hukiem mocnego niczym lokomotywa silnika wjeżdża na nasze hadeki najnowsza „Toca". Gdy powstała pierwsza część, ludzie po prostu oszaleli. Jedni z radości, innymi miotała chęć zmiażdżenia gościom goleni. „Toca" ustanawiała nowe standardy techniczne i co cieńsze pecety nie mogły dać jej rady.





Roller Coaster Tycoon

HASBRO INTERACTIVE
P133, 32 MB RAM, WIN95
Chris Sawyer odpuścił sobie współprace z Mistrzem Meierem i postanowił wreszcie podziałać na własną rękę. Pierwszym efektem jego poczynań jest właśnie „Rollercoaster Tycoon". Jeśli patrząc na to demko dojdziecie do wniosku, że to już gdzieś było... będziecie mieli sporo racji. Chris nie ukrywa zafascynowania „Theme Parkiem", choć obiecuje, że jego gra nie będzie mogła zostać określona brzydkim słowem „plagiat". Jak to będzie naprawdę - zobaczymy. Demo możecie obejrzeć już dziś.



Lander

PSYGNOSIS
P166, 32 MB RAM, WIN95
No cóż, trudno nie oprzeć się wrażeniu, że Psygnosis wreszcie odbija się od dna! Teraz polecamy Wam najnowsze trójwymiarowe szaleństwo nazwane „Landers"! Waszym zadaniem będzie odbywanie regularnych patroli z misją poszukiwawczą. Ale nie będziemy się tutaj bawić w PCK. Cały czas trwa intergalaktyczna wojna i tylko posiadacze niezłego refleksu będą mogli pomyśleć o stawieniu oporu. Miłośnicy kosmicznych walk i gigantycznych eksplozji będą mieli swój dzień.

Commandos: BTCOD

EIDOS
P133, 32 MB RAM, WIN95
Pamiętacie panowie jak tłukliśmy przeklętych faszystów? Tak, zielony mundurek SAS-owca, sztylet FS i poręczny peem będą mogły się znowu przydać. Trzeba przetrzeć oliwką giwerę, usmarować sadzą z pieca gębę i ruszyć na podwórko sąsiada... ekh, to znaczy... czas na polowanie! Tym razem przyjrzymy się bliżej dodatkowym misjom, jakie wysmażyli nam goście z Eidos. Pokazówka, w postaci polowania w Wolfschantze już od dziś na naszym coverze.





NBA 99

EA SPORTS
P100, 16 MB RAM, WIN95
„Elektrycy" nie zamierzają zostawić nas w spokoju. Tym razem zafundowali nam prawdziwą koszykarską ekstazę. Nowe wcielenie gwiazd ligi NBA szprycuje nasze maszynki tonami danych, przy których ilości zadeklarowane P100 wydaje się nieporozumieniem. Do prawdziwego pogrywania polecamy znacznie silniejszą maszynę, dopiero wtedy będzie można docenić wielki trud grafików z EA Sports.





Warzone 2100

EIDOS
P166, 32 MB RAM, WIN95

Tylko Eidos produkuje hiciory z prędkością strzelania cekaemu. Był „Commandos", wciąż reanimują Larę, a teraz do tej tylko skromnie zasygnalizowanej gromadki doszlusuje „Warzone 2100". Jeśli jesteście maniakami RTS-owego miażdżenia przeciwnikom łokci, to właśnie nadszedł Was czas. Wspaniała oprawa 3D, pozwalająca na maksymalne ułatwienie obserwacji pola walki, niesamowita grywalność i porywające osamplowanie - to tylko kilka atutów tego tytułu. Nie czujecie przedsmaku hitu? Odpalcie demko!

Close Combat 3

MICROSOFT
P133, 32 MB RAM, WIN95

Oto już trzecia część najbardziej taktycznej z serii Microsoftu. Jeśli już nie pamiętacie o co chodzi, już spieszymy z podpowiedzią. Twoim zadaniem będzie dowodzenie na szczeblu kompanii, przed Tobą dziesiątki scenariuszy przedstawiających przebieg najsławniejszych bitew II wojny światowej. Zapomnijcie o wygodnym sztabie i żetonach. Teraz żywi ludzie z jakże naturalnymi odruchami - strach, panika. To wyzwanie dla prawdziwych twardzieli, lubiących realia Ostfrontu. Kto wziął waciak?



Imperializm 2

MINDSCAPE/SSI
P90, 16 MB RAM, WIN95

SSI przyzwyczaił nas do tego, że choć cały zwariowany rynek potentatów komputerowej rozgrywki przechrzcił się na RTS-y, oni pozostaną do końca. Kilka ładnych latek temu ukazała się pierwsza część tej gry, dająca nam możliwość zaingerowania w budowę XIX wiecznego państwa. Teraz także oddamy się procesowi całkowitej kapitalizacji i będziemy mogli już w znacznie ulepszonej oprawie graficznej spróbować swych sił w tworzeniu kapitalistycznego ładu.

PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

Close Approach	Abstract World	P90, 16 MB RAM Win95
Deer Hunter 2	Wizard Works	P133, 32 MB RAM, Win95
Pro Bodyboarding	Pacific Interactive	P133, 32 MB RAM, Win95
Sid Meier's Alpha Centauri	Firaxis	P133, 16 MB RAM, Win95
Trophy Buck 3D	Sierra	P166, 32 MB RAM, Win95
Extreme Trial Motocross	Dawn Interactive	P166, 32 MB RAM, Win95
Pro Pilot 99	Sierra	P166, 32 MB RAM, 3Dfx
Quest For Glory V	Sierra	P166, 32 MB RAM, Win95
Excessive Speed	Chaos Works	P166, 32 MB RAM, Win95
M.I.A.	GT Interactive	P166, 32 MB RAM, Win95
Pool Shark	Gremlin	P166, 32 MB RAM, Win95
Air Hockey	Perpetual Motion	P133, 32 MB RAM, Win95

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ Z KRAJU I ZE ŚWIATA

NOWOŚCI

ze świata

• „Baldur's Gate II" ? - wszystko możliwe! Niebawem będziemy mogli sycić się mission dyskiem, a twórcy tego megahitu właśnie rozpoczęli prace nad jego następcą.
• Wiemy także, że właściciele PlayStation będą mogli niebawem pobawić się kolejnym wcieleniem Parappy. Znamy już imiona innych bohaterów sequela, którzy pogrywać będą na gitarze, bębnach i basie - Keiti, Ma-San, Rami. Co dalej? Musimy poczekać.
• DMA Design podjęło decyzję o kontynuowaniu swego przeboju „Body Harvest". Choć podano to w dość zawoalowanej formie, możemy przypuszczać, że ludzie z tej grupy i chłopaki z Silicon Valley wezmą się niebawem do roboty.
• Święta Bożego Narodzenia 1999 upłyną nie tylko przy rzewnych nutach kolęd, ale towarzyszyć im będą ryki konających nieprzyjaciół. Nastanie czas „Turoka 3"!
• Chyba dziś będziemy Was rozstrzeliwać dziś infami o sequelach. Już wiemy, że Interplay upolował prawa do powstającego „Descent: FreeSpace 2". Ponoć w trzydzieści dwa lata po Wielkiej Wojnie nowa zadyma nadciągnęła z siłą wodospadu. Radujmy się!
• Niezła zadyma! Sony właśnie wytoczyło swe najcięższe działa przeciwko firmie Connetix, albowiem stworzyli oni emulator Playstacji na Maca, łamiąc w ten sposób sprzętowy monopol Sony. Zapowiada się niezła batalia, bo 17 milionów posiadaczy konsoli może stanąć w defensywie, jeśli wyszłaby wersja na PC. Hm...
• Twórcy „Unreala" zamierzają wyklecić nową grę, tym razem traktującą o mitologii skandynawskiej. Nosi to wszystko nazwę „Rune" i będzie nas radować świetną grafiką 3D. Hej, nie zapomnijcie o trybie multi-player.

■ WYDAWCA **ACTIVISION** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **MARZEC**

Civilization: Call To Power





Choć dosłownie przed chwilką dotarła o nas informacja o wpuszczeniu na rynek „Alpha Cetauri" prawdziwe poruszenie wywołała wieść o dokończeniu prac nad „Civilization: CTP". Będziemy mogli wreszcie powrócić do podbijania Ziemi. Oczywiście tym razem nie zapomniano o trybie multi-player, dołożono nowe wynalazki i postacie. Zachowano co prawda rzut izometryczny i rozgrywkę w turach, ale cala reszta przeszła ciekawą transformację. No, co teraz, Sid? ■

■ WYDAWCA **HASBRO** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **MARZEC**

Roller Coaster Tycoon

Ach, te Tycoony, ostatnio się ich namnożyło. Ale zacznijmy od początku. Chris Sawyer - człowiek, który wraz z Sidem Meierem walczył o sukces takich tytułów, jak „Railroad Tycoon" po-



stanowił po odejściu Mistrza z MicroProse iść w jego ślady i zamierza wydać niesamowita gierę. Wyobrażałeś sobie co by to było, gdybyś mógł zarządzać niezwykłym przedsiębiorstwem budującym wielkie rollercoastery. Chris mówi o tym, że nie będzie to typowa gra menadżerska, ale rzecz dostarczająca wielkiej frajdy budowania i oglądania wyników naszej pracy. Oczywiście nie ukrywa on pewnego zauroczenia „Theme Parkiem", ale zapewnia nas o orginalności swego pomysłu. Poczekamy, zobaczymy, Chris. ■



Pentium III nadciąga!

Wiem, wielu Was przeciera właśnie oczy ze zdumienia. Intel wreszcie oficjalnie ogłosił, ze nadeszła era procesorów Pentium III. To co o tej pory ukrywano pod kryptonimem Katmai pojawi się w pierwszym kwartale tego roku. Dla serwerów i stacji roboczych przeznaczono procesory PIII Xenon. Oczywiście ponownie zapewnia się nas o słuszności wyboru i „bezpieczeństwie inwestycji". Jednego w zasadzie możemy być pewni. W związku z pojawieniem się nowych procków spadną ceny „starego" PII. Dobrze, że chociaż złącze zostało stare.




■ WYDAWCA **VIRGIN** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **MARZEC**

Residemt Evil 2



Chyba znów będziemy musieli zwalczać przyczynę „zombizacji" mieszkańców naszej metropolii. Ponownie wyjdziemy na ulice miasta i z giwera w dłoni będziemy musieli odszukać tych, którzy je zatruwają śmiercionośnym wirusem. Producenci obiecują nam jeszcze więcej krwi, wytrzymalszych przeciwników i lepsze giwery. Ale przede wszystkim postanowiono znacznie „uklimatycznić" grę. Nie wiem skąd wzięli ten pomysł, przy jedynce i tak nie można było jej odpalić w ciemnym pokoju. ■

■ WYDAWCA **INFOGRAMES** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **MARZEC**

Airline Tycoon

I oto kolejna inicjatywa chłopaków z CD-Projektu. Tym razem naszym zadaniem będzie uruchomienie i zbudowanie prawdziwych linii lotniczych (powiedzmy to sobie szczerze - to ma być konsorcjum). W zasadzie to powinno Wam wystarczyć, ale po obejrzeniu screenów nasuwa się wiele pytań, więc wolimy je uprzedzić. Będzie to gra z dużym jajem, naładowana humorem i fenomenalnie przedstawiona graficznie (nie wiem dlaczego, ale z lekka zalatuje to smaczkiem leciwego „Binga"). Ręczne artworki przypominające nieco komiksy mają doskonale współgrać z treścią gry, która mimo tego jest bardo poważna. Co oprócz tego? Niska cena, Panowie! ■



■ WYDAWCA **CODEMASTERS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **MARZEC**

Toca 2



Pierwsza „Toca" po prostu powalała. Ale to co zobaczycie w drugiej wprawi Was w prawdziwa ekstazę, bardziej komplikowane tory wyścigowe, kilkanaście maszynek „jak spod igły" i setki charakterystyk. Oto czym kusi. Oczywiście nie zapomniano o wsadzeniu tutaj prawdziwych zawodowców i dodaniu im odpowiedniej dozy oleju w czaszce. Wozy wspaniale i efektownie kraksują, co wpływa na ich parametry podczas jazdy. ■



EMPiK

LISTA EMPIK-u:
1. SETTLERS III
2. HALF LIFE
3. NEED FOR SPEED III
4. CAESAR III
5. RAILROAD TYCOON II
6. HOPKINS FBI
7. ANNO 1602 PL
8. GANGSTERS: ORGANIZED CRIME
9. THIEF: THE DARK PROJECT
10. BLOOD II: THE CHOSEN

LISTA GIER:
1. TOMB RAIDER
2. NEED FOR SPEED III
3. HALF LIFE
4. COLNI MCRAE RALLY
5. SETTLERS
6. STARCRAFT
7. POPULUS III
8. UNREAL
9. COMMANDOS
10. SIN

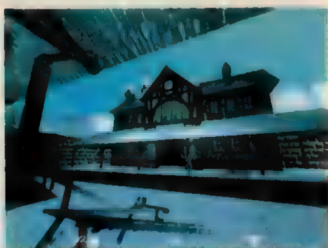
SZCZĘŚCIARZE:
PAWEŁ SKAKUJ
z Tykocina
KRZYSZTOF MROCZEK
z Jawora
MIROSŁAW KASZEWSKI
z Białegostoku

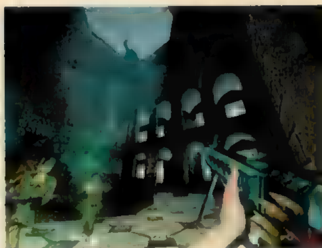
GŁOSUJCIE NA TRZY TYTUŁY!
Wszystkie kartki wezmą udział w losowaniu gier z czołówki list. Czekamy na wasze głosy do 10-go każdego miesiąca.
Piszcie na adres: CGS al.Marsa 6
04-202 Warszawa

www.empik.com hosted by AGS New Media

ze świata

- Mania „Finala” trwa. W Japonii prerenderowane wstawki obejrzało już milion skośnookich fanów przygód Clouda. A wszystko przez tę magiczną cyfrę osiem w tytule.
- Eidos zamierza odpalić swoją multi-playerową stronę! Udało się tym dżentelmenom dogadać z ludźmi z Mplayer.com i już niebawem będzie można pohasać na EidosGames.com
- Licencję zakupił także Gremlin i jego „Actua Golf” (teraz z cyferką 4) będzie ultaroficjalny. I dostępny na PC, Nintendo 64 i PSX'a.
- Milion funtów zamierza wydać na promocję swego „Rugarts: Search for Ruptur” THQ. Kampania telewizyjna w kilku kanałach i premiera kolorowego „Rugarts” na Game Boya ma przynieść sukces temu przedsięwzięciu.
- Eidos oficjalnie przeprosił Games Workshop za użycie wizerunku Space Marines na okładce do „Warzone 2100” Oj, nieładnie chłopaki.
- Apple ma bardzo ambitne zamiary. Power Mac G3 został uznany przez bonzów firmy za maszynę idealną do giercowania i szybkiego wejścia na rynek komputerowej rozrywki. Trochę czasu jednak minęło, Steve... no, zobaczymy.
- Infogrames najwyraźniej zamierza zrobić wszystko, by talenty z Indii nie trafiły do innych rąk. Dlatego właśnie pecetową wersję Mission: Impossible wykona hinduska Dhruva Interactive.
- Trzecia odsłona „Wipeouta” trafi nas dopiero w listopadzie. Psygnosis wzięła się do roboty?!
- Znana z dokonań „mechwarriorowych” firma FASA stała się częścią koncernu Microsoft. Co to oznacza dla nas, graczy? Ano nadciągną Mechwarrior 4” i „Mech Commander 2” - już w roku 2000.
- Legend Entertainment właśnie zaczął prace nad „Unreal 2”! Chłopaki mimo nawiązania współpracy z GT Interactive nie zamierzają przerwać pracy nad własnym „Wheel Of Time”, który wypłynie na rynek pod koniec roku.
- Choć w Europie premiera „Metal Gear Solid” odbyła się dopiero w lutym, Konami na rynek japoński i amerykański wypuściło 2 mln. sztuk!





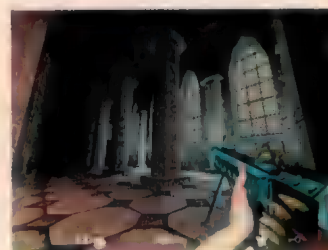


■ WYDAWCA **MIRAGE** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **MARZEC**

Mortyr



Już niebawem będziemy mogli wreszcie się pochwalić prawdziwym eksportowym hitem. Polak tez potrafi, co udowadniają ludzie z Mirage. Polski FPP umieszczony w realiach II wojny światowej pozwoli wyładować furie nienawiści, wymierzoną przeciwko gościom ze swastykami na ramionach. To co do tej pory pokazywano w naszym kraju było w zasadzie tylko namiastką programów zachodnich. Teraz możemy dumnie unieść głowę i spojrzeć na mrocznego „Mortyra” ze wszystkimi jego niesamowitościami. Czas wziąć MG 42 w garść (uuufff, trochę ciężkie, nie ;) i zrobić tutaj porządek. Warto, tym bardziej, że firma Mirage dołoży wszelkich starań by ich produkt mógł kupić każdy za symboliczne 99 zł. ■







■ WYDAWCA **ELECTRONIC ARTS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **MARZEC**

Superbike W.C.

Tym razem nie zobaczymy kolejnego mordobicia miedzy kibicami drużyn piłkarskich, zielonej murawki i staruszka w czarnych szortach dychawicznie udającego zainteresowanie. Czas na prawdziwie męską zabawę. Wskoczymy na siodełka najlepszych jednośladów i zmierzymy się z gostkami, których nazwiska budzą szacunek (np. Carl Fogarty). Niesamowita grafika, wielki realizm rozgrywki i elementy pracy menadżera, jakie napotkamy podczas zabawy z całą pewnością wpłyną na dobrą ocenę tego bardzo rozbudowanego tytułu. ■



■ **CRYO** ■ **PC** ■ **JUŻ JEST**

Saga

Czyżby w dusznym światku RTS-ów szykowała się rewolucja? Firma CD-Projekt poinformowała nas o planach sprzedaży ciekawego RTS-a. „Saga”, bo tak ów produkt zwać się będzie, da nam szansę zaistnienia w świecie podzielonym między Centaury, Ludzi i Elfy. Nowością jest posadzenie naszych gierojów na archipelagach, przez co odpowiednia polityka morska pełnić będzie rolę podstawową. Wielkim atutem tego produktu będzie niska cena (69 zł) i całkowite spolszczenie. ■

Evolva



Kłopoty firmy Virgin stały się w środowisku zachodnich wydawców powodem wielkiego zamieszania (...) przyczyniły się do powstania kilku slangowych określeń bankruta. Na szczęście z tego zadymionego pobojowiska wynurzył się nowy, dość okrojony, ale żyjący stwór o tym imieniu. Pierwszym tytułem dystrybuowanym przez tę firmę będzie właśnie „Evolva”. Walki miedzy genetycznie udoskonalonymi bestiami obfitujące w spływający posoką teren, mogą okazać się ratunkiem dla niezłego przecież wydawcy. 3D rządzi - będzie kolorowo!

■ WYDAWCA **EIDOS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **MARZEC**

Beyond The Call Of Duty



Co ma nowy „Commandos" do naszych wspaniałych Mazur? Ano ma, bo jedna z misji jakie znajdziemy w dodatku do tej fenomenalnej gry rozgrywa się w podkętrzyńskich lasach, w osławionym Wolfschantze. Od czasu jak Eidos został totalnie zaskoczony, tym co zrobili ludzie z Pyro i wielkim sukcesem tak „niemodnie" wykonanej gry, w której nie ma za grosz grafiki 3D, stało się jasne, że wydanie dodatku jest kwestią chwilki. Po zapowiedziach dotyczących „Commandos 2" w zasadzie wszyscy czekali na nowy tytuł, a tutaj powolutku z cienia wychynął dodatek. Noo taaaak... wiadomo, że wystruganie nowej gierki trochę trwa, więc aby podtrzymać płomień zainteresowania robi się takie rzeczy. Dysk z misjami przyniesie nam osiem dodatkowych zadań, które będziemy realizować w całej Europie. Oczywiście nie poprzestano tylko na podniesieniu poziomu trudności i dodaniu powiększeniu map. Naszemu kierowcy dodano nową zabawkę, długolufową strzelbę o dużym zasięgu rażenia. Dodano także kilka nowych możliwości wabienia strażników. Jeśli odpalicie demo z naszego cedeka, będziecie mogli sami się przekonać do czego służą takie gadżety jak paczka papierosów czy kamień. My tylko podpowiemy, że odpowiednio ciśnięty kawałek kwarcu lub podłożona paczka fajek wabią gości lepiej niż naga nóżka dziewczęcia. O reszcie, sza... Oczywiście nie zapomniano o zaimplementowaniu trybu multi-player, więc zapowiada się prawdziwie sycąca przekąska w oczekiwaniu na drugie danie. ■

ze świata

• Ponad 100 tys. posiadaczy Dremacasta zaczęło działać w sieci! Jeżeli do tej pory liczy się posiadaczy tej zabawki na 240 tys. ludzi oznacza to, że ponad 40% właścicieli konsoli już harcuje w cyberprzestrzeni. Niezła średnia.

• „Gran Turismo" pobiło Larę! Ilość sprzedanych sztuk tej gry przekroczyła 462 tys. zostawiając w tyle „Tomb Raidera 2" z jego 350 tys.

• No i stało się. Eidos wreszcie zdobył prawa do używania oficjalnego tytułu Formula One i to na najbliższe 3 lata.

PlayStation 2000?

O tym co się będzie działo gdy Sony wypuści następcę swojego megahitu - kosoli PlayStation, wolimy nawet nie myśleć. Najgorsze jest to, że chłopaki z Sony najwyraźniej przez długi czas nie zamierzali zdyskontować swojego sukcesu, ale działania Segi ruszyły ten monolit. Przeciekło od nas nieco informacji, z których wynika iż zamierzają zastosować procesor 128 bitowy procesor (taktowany zegarem 250 MHz), dekoder MPEG 2 i napęd kompatybilny z DVD. Reszta jest słodką tajemnicą Sony, choć zapewne ujrzymy to cudo niebawem. Siła konkurencji!

PRACA W TOKU

TWÓJ PRZEWODNIK PO GRACH, KTÓRE POJAWIĄ SIĘ NA HORYZONCIE

Platforma: PSX
Wydawca: Electronic Arts
Producent: Electronic Arts
Premiera: Kwiecień

Need For Speed 4 High Stakes

Kapcie mi z nóg pospadały, jak dowiedziałem się, że już pod koniec marca pojawi się czwarta część znakomitej serii „Need For Speed". Ale jazda!

Nie ma chyba na świecie żadnego szanującego się fana samochodówek, który nie słyszałby o serii „Need For Speed". Przypomnę więc tylko, że każde kolejne części „NFS" były wzorami dla innych samochodówek (przynajmniej na PC), zarówno pod względem graficzno-dźwiękowym, jak i dzięki kompromisowemu połączeniu elementu zręcznościowego z symulacyjnym w grze. Tak więc bez zbędnego gadania przejdę do sedna sprawy - czyli „co ciekawego ujrzymy w NFS4"? Pierwszą nowością jest tryb High Stakes.







Polega on na tym, że dwóch graczy, którzy ścigają się na jednej z tras, walczy między sobą nie tylko o ładny napis „Congratullations", ale także o samochód przeciwnika. W ten sposób można zgromadzić kilka samochodów po to, by potem zamienić je na jakiś inny, ale za to dużo lepszy. Ponadto dostępny jest także tryb „Tournament", gdzie za każdy kolejny wygrany wyścig dostaniemy pieniążki na podrasowanie, swojego wozu, naprawianie go, itp. Wspomniałem o naprawie - samochody wreszcie będą się niszczyć podczas wyścigu, co znacznie wpłynie na ich zachowanie i osiągi na drodze. Oprócz tych dwóch nowych trybów, dostępny jest także znany z trzeciej części „Hot Prusuit", czyli zabawa w kotka i myszkę z policją. Grafika tradycyjnie jest jedną z mocniejszych stron gry. Na bardzo szczegółowo zrobionych samochodach widać skutki zderzeń z drzewami, płotkami, albo innymi uczestnikami wyścigu. W samych brykach zaś dostrzec można kierowców. Oczywiście pogoda jest zmienna oraz istnieje możliwość wyboru między jazdą podczas dnia lub w nocy. Sporo jest także rozmaitych bajerów w postaci działających świateł cofania, czy przeciwmgielnych.





Autorzy znów zafundowali nam sporo ciekawych bryczek, z których najbardziej wartymi wymienienia są: BMW M5, BMW Z3, Ferrari 550 Maranello, Ferrari F50, Lamborghini Diablo, Chevrolet Corvette, Pontiac Firebird, Chevrolet Camaro, Mercedes CLK GTR, Mercedes SLK 230, McLaren F1 GTR, Jaguar XKR, Aston Martin DB7 i Chevrolet Caprice. Huh... pokaźna lista, nieprawdaż? Cóż, na razie to wszystkie informacje, jakie udało nam się wyszarpać od Electronics Arts. Na koniec dodam jeszcze, że programiści odgrażają się, że ich produkt pobije nawet „Gran Turismo" i to zarówno pod względem grafiki jak i realizmu. Muszę jednak przyznać, że mimo sympatii jaką pawam do serii „NFS", wątpię żeby była ona lepsza od „GT", chociaż jak mawiają - wszystko się może zdarzyć! ***Krzychoo***

Wprowadzono wreszcie wątek ekonomiczny, który pozwoli zarabiać pieniądze i ulepszać za nie swoje bryki





Platforma: **Konami**
Wydawca: **Konami**
Producent: **PSX**
Premiera: **Wiosna**

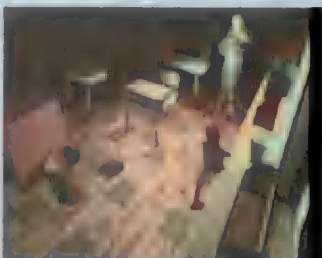
Silent Hill



Firma Konami stara się ostatnio jak najbardziej namieszać w świecie PSX-owców. Po ogromnym sukcesie jaki niewątpliwie odniósł „Metal Gear Solid", postanowili stworzyć bijatykę pod tytułem „Kensai: Sacred First", która także odniosła niemały sukces.



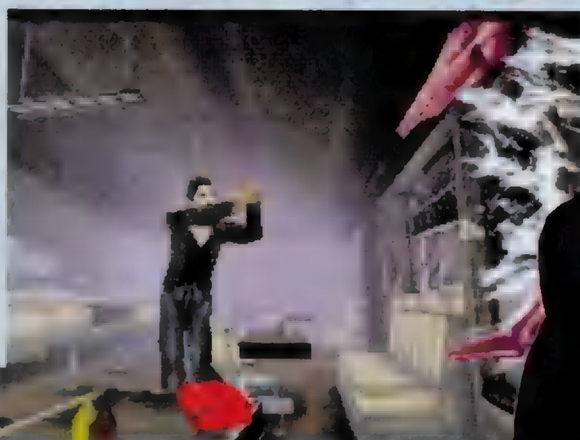




Konami zachęcona tymi sukcesami postanowiła niczym drapieżny lew rzucić swe łapska na króla wśród horrorów „Resident Evil". Otóż panowie z Konami chcą pokonać wspomnianego wyżej „Residenta". I tak oto powstał nowy horror Konami, pod tytułem „Silent Hill".

Z tego co widziałem to szykuje nam się tutaj drobna rewolucja. Po prostu „Silent Hill" wygląda znacznie lepiej niż „Resident Evil 2". Nie będę jednak uprzedzał faktów i zacznę od początku. Jak zapewniają autorzy w „Silent Hill"







zastosowano zupełnie nowy light sourcing, który wpłynął dość znacząco na ogólny wygląd gry. Poza tym wszystkie postacie są w pełnym 3D, jednak z tego co było widać na targach E3 wszystkie tła pozostały zwykłymi, wyrenderowanymi wcześniej obrazkami, zupełnie jak w „Residencie". To co ma charakteryzować tę grę, to ogromna ilość krwi pojawiająca się na ekranie naszego telewizora. Pod tym względem produkt przebija nawet „Tenchu". Nic by jednak nie było z tej grafiki, gdyby „Silent Hill" nie chodził 30 klatek na sekundę. I to jest po prostu piorunująca wiadomość! Poza tym gra zabija swoim klimatem. Twoimi przeciwnikami są przeróżne hordy paskudnych zombiaków, ufoków, psycholi, które za wszelka cenę chcą dobrać Ci się do tyłka. Postacie występujące w grze są zrobione bardzo porządnie i ogólnie przypominają te z „Resident Evil". Całości dopełniać ma czadowa muzyczka. Standardowo gra obsługiwać ma Memory Carta i Dual Shocka. No cóż... będę czekał na ten tytuł z otwartymi ramionami, a powinien ukazać się w sklepach w drugim kwartale 1999 roku. **Rafuls**

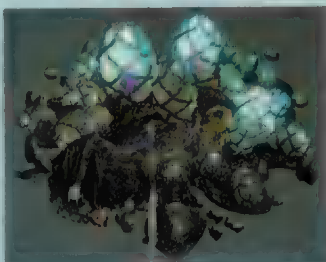


Twoimi przeciwnikami są przeróżne hordy paskudnych zombiaków, ufoków, psycholi, które za wszelka cenę chcą dobrać Ci się do tyłka.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Interactive Magic**
Producent: **Enlight Software**
Premiera: **Kwiecień**

Seven Kingdoms II

Zapewne pamiętacie naprawdę świetnego RTS-a rodem z bardzo średniawej stajni Intearctive Magic - „Seven Kingdoms". Jako przywódca jednej z historycznych nacji miałeś za zadanie jak najszybsze rozparcelowanie klientów machających Ci mieczykami przed nosem.

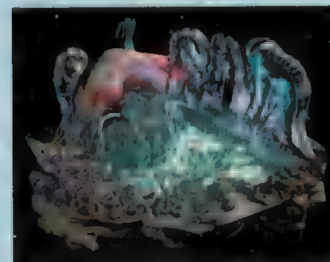




Gra zauroczyła nas naprawdę świetnymi animacjami i dobrze opracowanym systemem przyczynowo-skutkowym, który pozwalał na bardzo szybką i skuteczną kontrakcję. Zwartość, prostota i skuteczność były synonimami tego produktu. Dziś, gdy w międzyczasie ukazała się naprawdę zawodowa „Age Of Empires" Microsoftu, dane jest nam opowiedzieć o pomyśle kontynuowania tej gry. Oczywiście ludzie z Interactive Magic, z Trevorem Chanem - twórcą „Seven Kingdoms" na czele, wiedzą jak trudne zadanie przed nimi stoi. Projekt przewiduje znaczne poszerzenie oferowanych przez grę możliwości. Przede wszystkim będziemy mogli pogrywać kilkoma nowymi nacjami - Rzymianami, Kartagińczykami, Celtami i Indianami. Oczywiście ludzie z IM obiecują nam znaczne wzbogacenie arsenału podległych jednostek. Na tym nie koniec, będziemy także świadkami wielkiej rewolucji graficznej, bowiem w zmienionym całkowicie „Seven Kingdoms II" poprawiona zostanie architektura obiektów, które będziemy mogli wybudować co będzie szło w parze z ich powiększona liczbą. Do gry ma zostać także dorzucony edytor, pozwalający na samodzielne zaplanowanie misji lub całej kampanii. A wszystko to full kolorze i wysokiej rozdzielczości. Do gry zostanie wprowadzony niezwykły przeciwnik - Frythowie. Będzie to niecodzienna rasa, której celem jest całkowite panowanie nad globem (oryginalne, nieprawdaż?).

„Frythowie to zupełnie nowy czynnik w tej grze" - mówi Chan -„Są zupełnie różni od ludzi, przez co jak gdyby odgrywają swoją własna grę. W ich przypadku na przykład zabijanie poddanych nie będzie traktowane jako coś negatywnego, wprost przeciwnie. Nie przejmujesz się reputacja czy temu podobnymi bzdurami. Jeżeli sprzymierzyłeś się z jakąś nacją, a jej siły zaczną topnieć bycie prawdziwym frythaninem oznaczać będzie dorżnięcie niedawnego sojusznika.

Do gry maja także zostać dołączone postacie herosów, w pierwszej części reprezentowane dość blado przez władców plemion. Teraz nasi bohaterowie będą mogli nabierać doświadczenia i zbierać specjalne artefakty, które znakomicie wzmocnią ich możliwości zniszczenia. Oczywiście dowodzone przez takich bohaterów oddziały będą także mogły korzystać z właściwości swoich przełożonych, co np. oznaczać będzie zwiększone morale grupy. Już teraz ludzie z Interactive Magic przebąkują nieśmiało o grze mającej być następcą „Seven Kingdoms II". Choć są to dalekie zamierzenia, to jeśli myślą oni poważnie o kontynuacji serii, będą zmuszeni zmierzyć się z potężnym przeciwnikiem, bo czas „Total Annihilation: Kingdoms" bezlitośnie nadciąga. ***Jagd52***





Teraz wprowadzeni do gry bohaterowie będą mogli nabierać doświadczenia i zbierać specjalne artefakty, które znakomicie wzmocnią ich możliwości zniszczenia.










Platforma: **PC, PSX, N64**
Wydawca: **Acclaim**
Producent: **Iguana**
Premiera: **II Kwartał**

South Park



O tym, że Ameryka do stref słynących z najzdrowszych na umyśle nie należy słów kilka. A rzecz cała zaczęła się nie od rewolucji obyczajowej, ale przez kilku jegomości, którzy myślą, że mając pewne uzdolnienia graficzne, mogą wszystko zrobić.






Wybaczcie ludziska ten przydługi wstęp, ale nawet tak stary i sterany życiem recenzent jak ja ma prawo do kilku chwil wytchnienia. Błądziłem więc kiedyś podczas wylegiwania się na kanapie po otchłani telewizyjnego eteru gdy w rozedrgany ekran wpadło kilka dość ciekawie zapowiadających się kresek, przypominających postacie z dziecięcych rysunków. Po chwili już wiedziałem - „South Park" - telewizornia satelitarna ma swoje prawa, więc na chwilkę przycupnąłem na tym paśmie. Po dziesięciu minutach wiedziałem,



że mogę zbawić świat - wystarczy wystrzelać tych, którzy ów serial zrobili. Zapomniałbym szybko o tym incydencie, gdyby nie miał on głębszych konsekwencji. Po pierwsze dowiedziałem się od rednacza, że serial opowiadający o przygodach grupki kilku bobasów ma na świecie licznych wielbicieli, równie oddanych jak SS Fuhrerowi. Po drugie: zdetonowany tym faktem dowiedziałem się także, że znana grupa Iguana zamierza uraczyć właścicieli pecetów grą quasizręcznościową opowiadającą przygody owych bobasków. W czym więc problem? Dzieci owe klną tak, że nawet marynarz czerwienieje i mają brzydki zwyczaj pozostawiania jednego z nich, niejakiego Kennego, w każdym odcinku na pastwę losu, który w niezwykle krwisty sposób pozbawia go życia. Rozjechanie przez pociąg, ciężarówkę, upadek z wysokości, spotkanie z walcem czy piłą mechaniczną kończy się zawsze w ten sam sposób - hektolitrami posoki na ekranie. Hmmm... Znam gusta co po niektórych i potrafię przyznać się, że posiadam pewien akceptowany tylko przeze mnie poziom przemocy, ale to co dzieje się w „South Park" z pewnością „grą dla dzieci", nazwać nie można. W każdym bądź razie... trzydzieści poziomów szaleńczej gonitwy w mgle, w tym najdziwniejszym ze shooterów FPP. Tak, drogie dzieci, to będzie właśnie gra FPP! Nie liczcie na wspaniałe tekstury, niezliczone ilości klatek animacji, zaawansowany engine. Co to, to nie, wszystko tutaj będzie przypominało komiks - od samych postaci, przez całe otoczenie po oprawę graficzną. Dlatego nikogo nie powinno zdziwić to, że naszymi celami będą tak zakręcone obiekty, jak: wiel-



kie rośliny, dzikie krowy czy wreszcie Obcy. To oczywiście nie wszystko, dla spragnionych walki z kumplami szykowana jest opcja multi-player! Jak z tego widać Iguana chyba zajęła się robieniem kwaśnej zręcznościówki zamiast kończyć swój wielki projekt - „Turok II". Czy im to wyjdzie na zdrowie, nie wiemy, ale już teraz maniacy ślęczący przed ekranem w oczekiwaniu zejścia Kennego zacierają łapki. ***Jagd52***

Jeśli naprawdę nie kochacie swojego rodzeństwa, albo jesteście behawioralnym zboczeńcem - do coś dla Was.





Platforma: **Dreamcast**
Wydawca: **Climax Entertainment**
Producent: **Climax Entertainment**
Premiera: **Nieznana**

Climax Landers



Ehh, ten wspaniały odór pleśni dochodzący z podziemi. Taaaa.... Walające się wszędzie gnaty, pobitych w walce szkieletów. No i oczywiście wspaniałe ciała gargoili!



A poza tym ostra zadyma. Rozumiecie - klimat typu: „Bądź szybki, albo martwy". Niesamowity klimat grozy, czary, miecze. Ach, te rolpleje. Człowiek się wciąga w to tak szybko, że nawet nie zauważa jak zaczyna siwieć i nosić zęby w kieszeniach. Dotychczas była to zabawa wyłącznie dla pecetowców (chociaż oczywiście posiadacze PlayStation również nie mogli narzekać na posuchę), teraz w zabawie tego typu będą mogli wziąć udział również nasi bracia od konsoli Dreamcast.

Z zapowiedzi wynika, że „Climax Landers" będzie roplejem nastawionym głównie na eksplorację, walkę i rozwiązywanie prostych zagadek typu, gdzie znaleźć klucz otwierający drzwi na piątym poziomie. Można to wnioskować choćby po tym, że goście z Climaxa obiecali, iż sceny bitewne będą na tyle spektakularne, że momentami będą przypominały film. Jeśli już jesteśmy przy bitwie, warto dodać, że z technicznego punktu widzenia ten element gry powinien spełnić oczekiwania nawet największych rolplejowych ortodoksów.



Walka będzie podzielona na tury, zaś postacie będą poruszały się dzięki systemowi komend. Akcja gry będzie skupiała się głównie na eksplorowaniu podziemi (gracz będzie tu przesiadywał przez większą część rozgrywki). Dungeony mają być bardzo rozległe, co może być trochę denerwujące w zestawieniu z faktem, że aby wyjść z jakiegoś poziomu trzeba będzie pokonać znajdującego się tu Bossa. Mimo to producenci gry twierdzą, że pozostawią graczowi dużą swobodę wyboru drogi. „Gracz będzie mógł iść tam dokąd chce i robić to co chce". He, he, he - widać tu kilka luk w logice, ale nie przesądzajmy jeszcze sprawy. Być może efekt finalny będzie pod względem merytorycznym bardzo dobry.

Bardzo interesującą rzeczą będzie natomiast to, że za każdym razem, gdy opuścimy dany dungeon, po następnym wejściu do niego zmienią się całkowicie jego cechy fizyczne (rozmieszczenie poszczególnych pokoi, korytarzy i przedmiotów). Na każdym poziomie będzie można napotkać zupełnie innych przeciwników, których należy rozkładać zarówno za pomocą czarów, jak i klasycznej broni (a jest z czego wybierać!). Następną ciekawą rzeczą jest to, że gracz będzie mógł przekabacać na swoją stronę napotykane podczas podróży bestyjki. Będzie do tego wymagana większa wiedza magiczna, którą będzie można uzupełniać uzyskując informacje od innych ludzkich graczy.

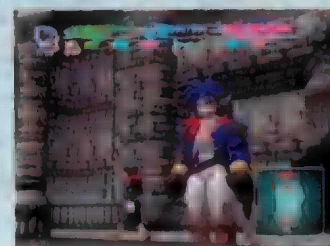
Jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że większa część gry będzie rozgrywała się w podziemiach (chociaż będą również i miasta, aczkolwiek nie będą one odgrywały najważniejszej roli), podstawą gry jest walka oraz wizualizacja akcji („Climax Landers" będzie miał naprawdę ładną, aczkolwiek jak na mój gust zbyt dziecinną grafikę - ale w końcu to cecha większości rolplejów konsolowych), można łatwo dojść do wniosku, że goście z Climaxa chcą stworzyć coś na wzór „Diablo". Aby się przekonać jak to będzie w rzeczywistości, nie będzie trzeba czekać zbyt długo... ***Suicide***









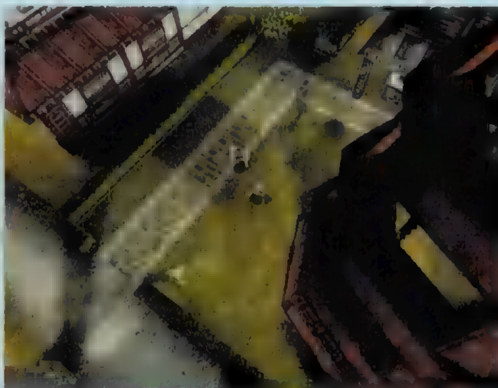


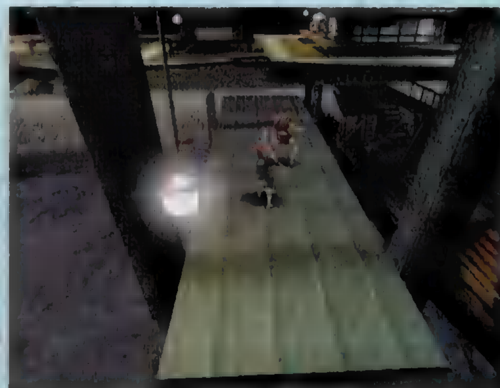
Po każdym następnym wejściu do dungeonu zmienią się całkowicie jego cechy fizyczne.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Nieznany**
Producent: **Volition**
Premiera: **IV Kwartał**

Summoner



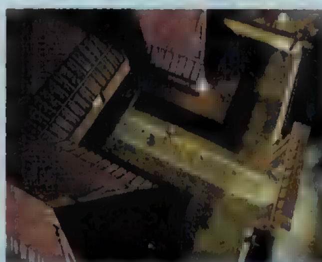




Czy ktokolwiek by się spodziewał, że w roku 1999 długie miecze, topory, orki, gobliny i inne fantastyczne gadżety będą nadal modne? A jednak!

To ciekawe okazało się, że powstające erpegi nie są odosobnionymi przypadkami, w przeciwieństwie do np. przygodówek. Najlepsze jest jednak to, że powstające w stosunku do np. real-time'ów gry RPG stają się coraz lepsze (ok. 80% rolpejów, które ukazały się w ubiegłym roku, było ocenione przez nas powyżej 80%!!!) - z rzadka wydaje się gnioty, tak więc daje się zauważyć bardzo pozytywną moim zdaniem tendencję przechodzenia z ilości w jakość.

Jedną z ciekawiej zapowiadających się gierek jest „Summoner". Tytułowym „przywoływaczem" jest niejaki Joseph, młody rolniczyna, z łapami jak bochen chleba, potrafiący wrzucić za jednym zamachem brony na dach stodoły. Ów prosty człowiek pewnego dnia budzi się, podnosi kołdrę i z przerażeniem dostrzega, że... posiadł umiejętność przyzywania przeróżnych demonicznych kreatur :-). Jako że nie jest to jeszcze najlepszym argumentem, wystarczającym do rozkręcenia akcji fabularnej, ojczyzna owego nieszczęśnika uległa inwazji. Joseph musi ruszyć na poszukiwanie mistycznych pierścieni, które pozwolą jego rodakom zniszczyć najeźdźców. Po drodze przyłączą się do Ciebie pozostali bohaterowie. I tu dochodzimy do ciekawej sprawy. Zdaniem autorów tej gry, korelacje między poszczególnymi, za przeproszeniem, członkami drużyny będą dość skomplikowane. Każdy z nich będzie specjalistą w określonym zawodzie, jak np. licencjonowanym mordowaniu ludzi, czarowaniu, bądź walczeniu w imię dobra, a co za tym idzie, każdy będzie miał odmienny charakter, bezpośrednio związany z wykonywaną robotą. Z tego powodu w określonych sytuacjach ludzie z Twojej ekipy będą się buntować przeciwko Tobie lub nawet czasami łapać się za czuby. Z tego powodu gracz będzie musiał być ostrożny np. przy rozmowach z postaciami niegrywalnymi lub przy podejmowaniu ważnych dla drużyny decyzji. Oczywiście w grze nie zabraknie również dużego zestawu zaklęć oraz wszelkiego typu broni. W tym momencie warto by napisać trochę o engine graficznym. Trudno powiedzieć dlaczego, jednak nagle w światku gier RPG, zapanowała moda na grafikę 3D. Co prawda początkowo było kilka wpadek (patrz np. syfiasta malowanka z „Battlespire"), jednak prawdziwa, rasowa grafika 3D trafiła w końcu i do rolplejów. Z tego co mi było dane zobaczyć, erpegiem, który ma bardzo dobrą trójwymiarową grafikę, będzie również „Summoner". Ciekawostką jest to, że w grze zaimplementowano engine graficzny, który obsługuje efekty spotykane dotąd w strzelaninach FPP. Jak to? - zapytacie. Ano, aby przyspieszyć proces powstawania gry panowie z Volition weszli w posiadanie engine - uwaga! - „Unreala" i zaczęli ubierać go w łaszki RPG! Jeśli widziałeś tę wspaniałą strzelaninkę, chyba nie potrzebujesz już więcej komentarzy. Tak, tak moi drodzy - będziemy mieli rolpleja z dynamicznym oświetleniem, mgłą, efektem przezroczystości i wysokiej jakości teksturami. O to właśnie Polska walczyła! Jak dotychczas prace nad „Summonerem" są na wczesnym etapie zaawansowania, jednak już teraz widać, że szykuje się nam kawał naprawdę fajnej gry RPG. Jest to jedna z niewielu produkcji RPG, na którą czekam z zapartym tchem. ***Suicide***





W tej grze zaimplementowano engine graficzny, który obsługuje efekty spotykane dotąd w strzelaninach FPP. Brawo!!!





Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **SouthPeak**
Premiera: **IV kwartał**

20,000 Leagues

Fani twórczości jednego z pierwszych pisarzy science-fiction, Juliusza Verne, mogą zacząć zacierać ręce. Na początku przyszłego roku wydana zostanie przygodówka oparta na jego opowiadaniach.



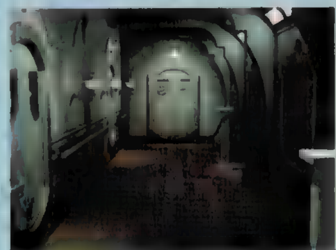
Gra „20000 Leagues" ma być drugą wydaną przez SouthPeak Interactive w najbliższym czasie przygodówką. Engine gwarantuje, oprócz wspaniale renderowanych lokacji, pięknie stworzone sekwencje Full Motion Video. Oznacza to, że gra wygląda bardzo realistycznie, działając przy tym ze znośną prędkością nawet na wolnych komputerach. Akcja toczyć się będzie w podwodnym świecie, którego ideę stworzył właśnie wspomniany wcześniej francuski pisarz. W grze będziemy mogli znaleźć się na pokładzie legendarnego Nautilusa, oraz spotkać samego Kapitana Nemo. Nie znamy na razie jeszcze większej liczby szczegółów, z których spleciona jest fabuła, jednak to co wiadomo na dzień dzisiejszy wystarczy, aby bardzo zainteresować się grą.

Sterowanie odbywać się będzie poprzez wskazanie na ekranie miejsca, do którego ma udać się bohater (tak jak w „Riven" czy „Reah"). Będzie dużo sekwencji z udziałem prawdziwych aktorów, znających się świetnie na swojej robocie. Gra ma zapewnić wiele godzin wspaniałej rozrywki, zwłaszcza fanom science-fiction i podwodnych przygód Kapitana Nemo. Cóż więcej mogę powiedzieć – wczesna wersja, jaką dane mi było zobaczyć, prezentuje się bardzo obiecująco i jestem prawie pewien, że „20000 Leagues" wywoła oddźwięk wśród fanów przygodówek. Panowie (i Panie) z SouthPeak – nie każcie długo czekać na swój produkt.

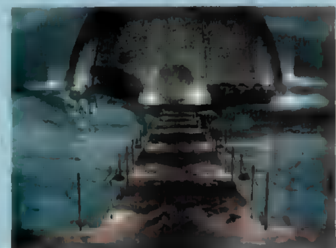
Krzychoo



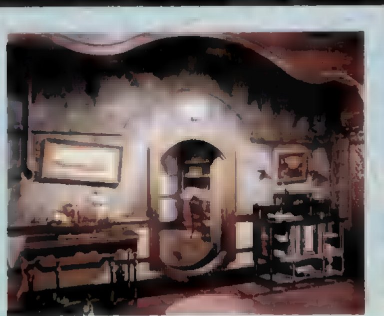
W grze będziemy mogli znaleźć się na pokładzie legendarnego Nautilusa, oraz spotkać kapitana Nemo.





















Platforma: **PC**
Wydawca: **Sony**
Producent: **989 Studios**
Premiera: **I kwartał**

EverQuest

Co byście o mnie powiedzieli, gdybym rzucił następujące hasło – „Sony wydaje rolpleja na peceta?"

Czy uznalibyście mnie za normalnego człowieka, czy orzeklibyście, że za długo gram w ping-ponga? Prawdopodobnie większość z Was, Drodzy Czytelnicy, uznałaby mnie za niezłego świrusa, jednak od razu zaznaczę, że całkowicie bezpodstawnie. Informacja umieszczona we wstępie jest po prostu faktem!

Całkowitym zaskoczeniem jest również to, że „EverQuest" będzie rolplejem w stylu „Ultima On-Line", czyli poświęconym rozgrywce w trybie multiplayer. W przeciwieństwie jednak do wspomnianego erpega „EverQuest" będzie miała grafikę trójwymiarową. Twórcy tej gry podeszli do tematu wizualizacji dosyć specyficznie - uznali oni mianowicie, że w grze tego typu grafika nie musi być fotorealistyczna, a jedynie dobra (akcelerator będzie wymagany), tak więc cały design poszedł właśnie w tym kierunku.

Jednak najsmaczniejszą częścią tego danka będzie oczywiście rolpejowe nadzienie. Rozgrywkę zaczynasz od kreowania postaci, którą grasz. Do wyboru masz takie atrybuty, jak np. rasa (m.in. gnomy, trolle, ludzie, różne rodzaje elfów, barbarzyńcy, erudyci (rasa intelektualistów - w Polsce jej przedstawiciele występują nielicznie ;), skrzaty oraz ogry), płeć (tu na szczęście są tylko dwie możliwości), tekstury postaci, podstawowe cechy fizyczne i psychiczne oraz klasy (standardowe oraz tak dziwne, jak np. szaman lub mnich). Gdy już wykreujesz swojego bohatera, zacznie się prawdziwa zabawa.

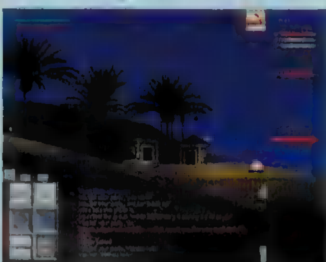
Autorzy zapowiadają, że w „EverQuest" znajdzie się wiele ciekawych rozwiązań i udogodnień nie stosowanych dotąd w grach typu on-line. Przede wszystkim zwrócono szczególną uwagę na łatwość łączenia się w grupy. Dzięki temu brygada złożona z 5-6 postaci będzie mogła łatwiej pokonywać szczególnie naprzykrzające się gady (punkty doświadczenia, po ich usunięciu będą dzielone po równo między członków drużyny).

Innym dosyć interesującym rozwiązaniem jest wprowadzenie oznaczenia Player Killer dla gracza, który zechce zapolować na innych żywych, a nie komputerowym przeciwników. Zanim wykona on jakiekolwiek posunięcie w tej kwestii, musi zgłosić swój zamiar do Głównego Kapłana, wskazując konkretny „żywy cel". Gracz oznaczony jako PK nie może zabijać wszystkich żywych przeciwników, a jedynie sklasyfikowanych podobnie jak on, jako PK. Oczywiście panowie z 989 Studios zapowiadają, że ich najnowszy produkt będzie wyposażony w olbrzymi, interaktywny, wirtualny świat pełny rozmaitych gildii, jaskiń, miast, gospod, wiosek i wielu, wielu innych lokacji czekających na odkrycie (gracze z większym doświadczeniem będą mieli tu większe „fory"). Krótko mówiąc, jeśli chodzi o zawartość merytoryczną, ma być tu wszystko to, co można znaleźć w każdym szanującym się rolpleju.

Na dzień dzisiejszy „EverQuest" zapowiada się bardzo obiecująco. Fakt, że zdecydowała się go wydawać Sony wpłynie zapewne na jego solidne wykonanie, a ponadto świadczy o tym, że gry role-playing w trybie on-line zyskują w branży gier komputerowych coraz większe znaczenie... ***Suicide***

Autorzy zapowiadają, że w „EverQuest" znajdzie się wiele ciekawych rozwiązań i udogodnień.







CZY „OUTCAST" ZAPISZE SIĘ W N
JEDNĄ Z NAJBARDZIEJ INNOWAC

Outcast



Producenci gier i gracze działają na zasadzie impulsów stadnych. Jak mamy modę na strzelaniny FPP, to wszyscy zaraz wymyślają nam najazdy obcych i setki poziomów, na których możemy tychże obcych mordować. Z kolei po sukcesie „C&C" pojawiło się na kopy strategii czasu rzeczywistego, klonowanych przez wydawców z pasją, niczym biedna owieczka Dolly.

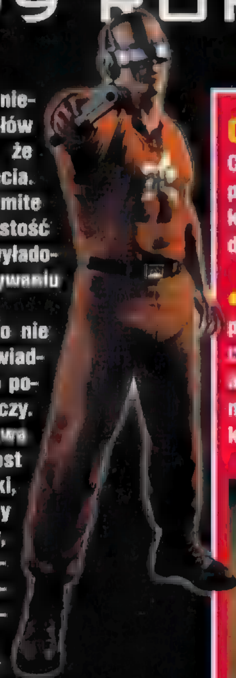


...ASZEJ ŚWIADOMOŚCI JAKO ...YJNYCH GIER 1999 ROKU?

Ostatnio zaczyna się moda na gry z widokiem z perspektywy trzeciej osoby (tzw. TPP). Wszystkiemu winna jest oczywiście niejaka Lara C., gdyż każda nowa gra z jej przygodami rozchodzi się po świecie w milionowych nakładach. Co prawda wydany na gwiazdkę „Tomb Raider 3" nie okazał się aż tak klapą, jak wiele osób (w tym niżej podpisany) się spodziewało, niemniej bolesna wtórność tego dzieła i stosowany blondynizm głównej bohaterki, która w czasie eksploracji olbrzymich poziomów nie potrafi wydusić z siebie wiele więcej niż tylko kilka stęknięć i jęków, dał się nam mocno we znaki. Tymczasem na horyzoncie pojawiają się już zastępy konkurentów – wydany właśnie znakomity „Heretic 2" a zaraz za nim zbliżające się wielkimi krokami takie tytuły jak „Indiana Jones & The Infernal Machine", „Max Payne", „Messiah", „Drakan" i wiele pomniejszych.

Do tej listy dołącza dzisiaj „Outcast", produkt zespołu Appeal i Infogrames. Akcja gry umieszcza nas w ciele komandosa nazwiskiem Cutter Slade. Miał on tego pecha nadzorować eksperyment naukowy w tajnej bazie wojskowej, który skończył się przeniesieniem go do obcego wymiaru, na fantastyczną planetę zamieszkałą przez dziesiątki tajemniczych ras. I, aby było jeszcze weselej, obcy ci planują inwazję na Ziemię, czemu oczywiście należy natychmiast zapobiec. Cutter, jako przykładny patriota, chwyta za broń, i rusza w siną, a właściwie pomarańczową, dal.

Od razu należy powiedzieć, że „Outcast" ma w sobie kilka rzeczy, które całkowicie zrewolucjonizują nasze patrzenie na świat gier TPP. Po pierwsze – zanika w niej podział na poszczególne poziomy. Nasz bohater przemierza olbrzymie połacie terenu, które stanowią jeden, kompletny świat. Na takie podejście do sprawy pozwala zaawansowany engine graficzny, który wykorzystuje zdobywające coraz większą popularność voxele (trójwymiarowe piksele). Na dłuższą metę pozwala to osiągnąć nietypowe efekty, których nie da się pokazać na procedurach używających „zwykłych" polygonów (ze względu na „małą" moc sprzętu). Dzięki temu, nasz bohater może wspiąć się na wzgórze, z którego rozpościera się widok na całą zwiedzaną aktualnie krainę. Widać jest lasy, łąki, miasto z olbrzymimi wieżami, uliczkami i domkami. I – co najważniejsze – cała ta okolica żyje. Po drogach poruszają się pojazdy, w mieście wędrują mieszkańcy. Brzmi to dość niezwykle, jednak z materiałów które widzieliśmy wynika, że jest to możliwe do osiągnięcia. Do tego dochodzą znakomite efekty świetlne, przezroczystość wody, tudzież imponujące wyładowania energetyczne, przy używaniu co wymyślniejszych broni.



Jednak moim zdaniem to nie wspaniały wygląd może świadczyć o ewentualnym dużym powodzeniu tej gry wśród graczy. Prawdziwym asem z rękawa jest fakt, że „Outcast" nie jest tylko mutacją platformówki, w której skaczemy, tłuczemy potwory, zbieramy artefakty, apteczki i odnajdujemy sekrety. Autorzy z Appeal przywiązują dużą wagę do elementów przygodówkowych, gdyż ich gra ma być na wpół grą adventure. Dostaniemy więc do rozwiązania kilkanaście dość skomplikowanych problemów, które będą wymagały wędrowania po świecie obcych, prowadzenia konwersacji, rozwiązywania pomniejszych zagadek, no i oczywiście walki. A skoro już przy elementach siłowych jesteśmy – obcy będą mogli pochwalić się dość zaawansowanymi rozwiązaniami sztucznej inteligencji. Weźmy na przykład spotkanie z grupką przeciwników w górach. Gdy wyjmiemy spluwę, część z nich rzuci się na ziemię, inni poszukają schronienia za okolicznymi głazami, skąd będą się ostrzeliwać, a jeden z nich popędzi do pobliskiej wioski po pomoc.

„Outcast" zapowiadany jest na marzec tego roku i w tej chwili trudno jest z całą pewnością powiedzieć, czy będzie to aż tak wielki hit. Niemniej udało nam się poczytać scenariusz, widzieliśmy kilka dość długich filmików i setki zdobytych z narażeniem życia screenshotów, które wywołały sporo dymu w świecie gier. Wszystko to pozwala sądzić, że autorzy będą musieli bardzo się postarać, aby coś skopać. „Outcast" ma w sobie wielki potencjał, gdyż oprócz znakomitego wykonania proponuje też wiele ciekawych rozwiązań. Z pewnością będzie to jedna z najbardziej oczekiwanych gier.

Piotres



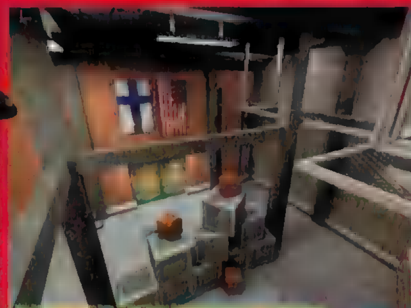


LARA CROFT SZYKUJE SIĘ DO NAJCIĘŻSZEJ WALKI W SWEJ KARIERZE. NA JEJ DRODZE JUŻ WKRÓTCE STANIE KILKANAŚCIE NOWYCH GIER THIRD PERSON PERSPECTIVE.

Ostra Konkurencja

Coś niesamowitego, ile teraz powstaje gier z perspektywą trzeciej osoby. Oto najważniejsi konkurenci, którzy oprócz „Oucasta" już na dniach mogą zawojować nasze serca.

● **Indiana Jones And The Infernal Machine** – przygotowana w studiach LucasArts, kolejna część przygód ukochanego przez wszystkich archeologa z biczem, ma szansę zadziwić nas projektem poziomów, zagadkami i znakomitą, quasi-filmową atmosferą.



● **Max Payne** – futurystyczny gliniarz w futurystycznym mieście przyszłości, uzbrojony w futurystyczne giwery i fu... tfu – w pełni trójwymiarowy engine nowej generacji – Max-FX, obiecujący niezwykłą szczegółowość obiektów, efekty świetlne i złożony model fizyczny.

● **Messiah** – Przybycie Mesjasza, o którym pisaliśmy już wiele razy, cały czas jest niebezpiecznie odwlekane. A szkoda, gdyż gra ze swym nowoczesnym szkieletowym systemem animacji i engine RT-DAT może naprawdę sporo namieszać.



● **Shadowman** – Iguana i Acclaim gustują w klimatach grozy. W tej grze TPP spotkamy się z żywymi trupami, krokodylami i magią kultów voodoo. Dla kontrastu – gra trafi do sklepów w weselym miesiącu, kiedy wszystko kwitnie i w ogóle – w maju.

● **Drakan** – jedyna panienka w tym męskim szowinistycznym gronie, ubrana w skąpe ciuszki wojowniczka, która będzie przeżywać ekscytujące przygody w świecie fantasy. Psygnosis obiecuje smoki i dużo ognia.

Quake III arena

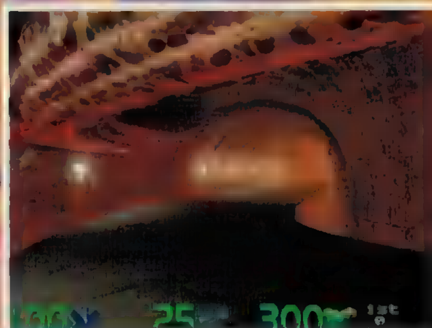
Id Software kocha rzucać świat na kolana swoimi nowatorskimi produkcjami. Tym razem zamierza otworzyć nowy rozdział w historii gier komputerowych - wyłącznie wieloosobowych, a „Quake3 Arena" będzie ich alfą i omegą.

Spojrzenie W Przeszłość

Id Software słynie z rewolucyjnych rozwiązań. Zarówno „Quake1", jak i „Quake2" stały się standardem dla nowych strzelanin FPP. Zobaczcie, jak wyglądają one w porównaniu z ich najmłodszym bratem.













Nie bez powodu mówi się, że Id Software to grupa developerska numer jeden. Nie bez powodu kochają ją gracze z całego świata. Dzięki temu, że robiła gry z myślą o graczach, mają na swoim koncie same hity. Za wszelką cenę starała się dawać do rąk gry genialne, oryginalne, doszlifowane pod każdym względem i tym samym dotrzymać danego słowa. Po 7 latach działalności, grupka zapaleńców z Dallas zabiera się do gry swego życia. Ich „Quake3 Arena", według założeń, połączy tak ważne dziś elementy - nowatorskie rozwiązania, najbardziej zaawansowany engine graficzny i lepszy niż w poprzednich częściach model fizyczny.



Memory Remains...

Aż trudno uwierzyć, że za pół roku „Quake" świętować będzie swoje trzecie urodziny. Dzieło Carmacka setkom tysięcy ludzi stało się bliższe sercu, wielu innym odmieniło nieodwracalnie życie lub stała się źródłem bardzo dużych dochodów.

A wszystko zaczęło się, kiedy John Carmack ogłosił, że pracuje nad „Quake" - grą, która będzie tym dla „Dooma", czym „Doom" był dla „Wolfesteina". Po niedługim czasie, kiedy Internet obiegły pierwsze screeny i oficjalne informacje, świat zawrzał. Kiedy zaś 24 czerwca pojawiła się wersja shareware'owa (pomijam oczywiście wersję pre-alpha, czyli „Qtest"), sieć przeżyła istne przeciążenie. Dalsze losy powinny być wszystkim dobrze znane. W chwili gdy światło dzienne ujrzała wersja ostateczna, rozpoczął się nowy okres w dziejach gier - era wieloosobowego maniactwa. Internet szybko zapełniły setki witryn, grupy dyskusyjne stały się miejscem burzliwych rozmów, serwery oblegały dziesiątki graczy od świtu do zmroku, a na licznych turniejach zwycięzcy wracali do domu bogatsi o 10 tysięcy dolarów!

Koniec roku 97 przyniósł za sobą drugą, jeszcze lepszą, edycję „Quake". Wszyscy - jeżeli nie ukończyli - to na pewno zagrali, a zatem wszelkie komentarze wydają się tu zbędne. Tak w dużym skrócie przedstawia się historia fenomenalnej gry „Quake". Pełne jej przedstawienie znacznie przekroczyłoby objętość tego artykułu. A przecież trzeba coś powiedzieć o najnowszym dziele Id Software. Informacji jest tak dużo, że nie wiem od czego zacząć.

Nadchodzi Rewolucja!

„Quake3 Arena" to zupełnie nowe podejście do tak szerokiego tematu, jakim są strzelaniny FPP. Nowa odsłona „Quake'a" będzie (uwaga!!!) wyłącznie grą multi-player. Id Software najwyraźniej zdało sobie sprawę, że tryb dla samotnego gracza nie jest ich najmocniejsza stroną i tę dziedzinę lepiej zostawić „Rytualistom", czy kolesiom z Epic MegaGames. Po za tym Carmack & Spółka niezbyt chętnie pracowali przy trzeciej odsłonie, mieli potrzebę stworzenia czegoś oryginalnego. Dlatego też zrezygnowali z pierwotnego projektu (a wcześniej jeszcze z „Quake Trinity") i zajęli się multi- playerem. Wbrew oczekiwaniom autorów takie rozwiązanie zostało chłodno przyjęte przez internetową społeczność. Przyznam, także byłem zaskoczony, dopiero kiedy przewertowałem notki prasowe i bliżej przyjrzałem się wypowiedziom Carmacka, zrozumiałem w czym rzecz.

Id Software nie zamierza wcale zostawić na lodzie niezsieciowanego gracza. Co to, to nie. Jedyną możliwością dla takiego człowieka, jak to miało miejsce w „Quake2", będzie pojedynek z BOT-em. Do sztucznej inteligencji przywiązano naprawdę bardzo dużą uwagę. Za główny cel przyjęto „wszczepienie" ludzkiej inteligencji w kod AI. Jak powiedział jeden z twórców: „nie chodzi o to, aby BOT wiedział gdzie jesteś i dokąd podążasz. To by było za proste. Chcemy stworzyć przeciwnika, który w ferworze walki mógłby popełniać błędy, czyli zachowywać się, jak normalny człowiek". Ta wypowiedź chyba wszystko wyjaśnia. Carmack zapowiedział wprowadzenie



Pierwsze Oklaski...

...wybuchły podczas prezentacji pierwszego filmiku na tegorocznych targach MacWorld. Dostępny w internecie na serwerach FTP Supermedii, waży około 25 MB (wersja avi) lub 3 MB (wersja pod „Real-Player"). Tą drugą umieściłem na kompakcie wraz z programem w katalogu z kwakowskim kącikiem „FPP-Serwis". Nie ma czasu zwlekać, jeżeli jesteś szczęśliwym posiadaczem naszego kompaktu, obejrzyj demko już dziś. Robi naprawdę piorunujące wrażenie!

„Quake 3" może wstrząsnąć światem, ponieważ: pracują nad nią Id Software z geniuszem Carmackiem na czele; jest kontynuacją najpopularniejszych gier w historii; będzie posiadał najpiękniejszy i najbardziej dopracowany engine; autorzy wyeliminują wszystkie błędy jakie dzieliły „Quake2" od rozrywki Bogów.

około 20 modeli (w tym wszyscy bohaterowie gier id Software wraz z niektórymi monstrami, jak np. Shambler) podzielonych na trzy różniące się szybkością i pancerzem klasy: lekką, średnią i ciężką. Tak więc, bohater „01" przynależeć będzie do najlżejszej, kiedy zaś Q2Guy do średniej. Autorzy mają nadzieję, że gracze nie pozostaną wierni jednej klasie.

Jeżeli chodzi o arsenał, „Quake3 Arena" oferować będzie aż 12 rodzajów giwer. Znajdą się tu zarówno bronie z części pierwszej (chociażby spawara, Shotgun, czy standardowa rakietnica), jak i drugiej (BFG, Machinegun, Railgun). Oprócz tego dużą rolę odgrywać będzie Plasma Gun z „Dooma". Powrót do korzeni Carmack uzasadnia tym, że gracze zdążyli się przyzwyczaić, a nawet pokochać właśnie taki, a nie inny arsenał.



Fizyka

Bardzo dużą rolę w Shooterach FPP odgrywa model fizyczny. W „Quake3 Arena" twórcy pozwolili sobie na mały jego „urzeczywistnienie". Gracz trafiony w nogę podobno ma kuleć, zaś strzał w głowę skończy się natychmiastową śmiercią. Szczerze mówiąc nie podoba mi się ten pomysł. O ile w „Sin" w trybie dla pojedynczego gracza takie rozwiązanie doskonale spełnia swoją rolę o tyle w grze wieloosobowej praktycznie nie ma zastosowania - strzelanie z rakietnicy pod nogi rywala traci swój urok.

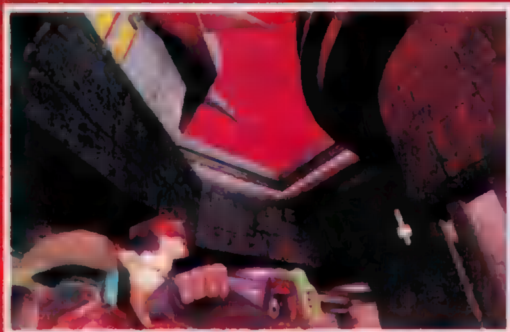
Nie wiadomo jeszcze jak jest ze „sterowaniem lotu". Wielu graczom bardziej podobała się pełna kontrola z „Quake1", „Quake2" natomiast wymagał dużo czasu, aby w pełni oswoić się z nową fizyką (w początkowych wersjach, aż do 3.15, w ogólnie nie można było sterować lotem). Osobiście optuję za częścią pierwszą.

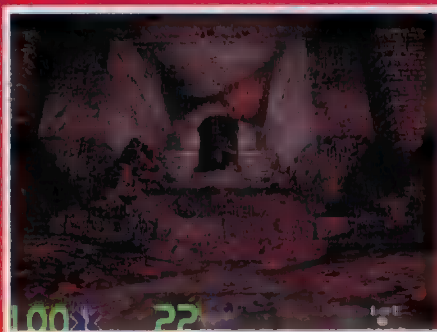
Dobre Początki Złego

Dzięki zaawansowanemu kodowi sztucznej inteligencji, BOT-y mają zachowywać się naprawdę inteligentnie. O ile pierwsi rywale nie powinni sprawiać żadnej trudności, tyle następne sztuki wymagać od gracza będą prawdziwej zręczności. Szczególnie, że mapy nie będą proste do opanowania.

Projektanci poziomów mają ręce pełne roboty - Carmack chce, aby wszystkie wyróżniały się ponad przeciętność i dawały graczowi dużo satysfakcji. Jest to trudne zadanie, gdyż znakomite mapy zdarzają się bardzo rzadko. Przykładowo: „Quake1" dysponuje trzema mapkami, na których gra się wszystkie pojedynki (dm2, dm4, dm6), a „Quake2" tylko dwie (q2dm1 i q2dm3). Poziomy mają być utrzymane w trzech różnych stylach. Carmack nie chcę pisnąć słówka na temat ich ostatecznego wyglądu. Wiadomo jedynie, że odwiedzimy futurystyczne budowle, średniowieczne zamki, skaliste wzgórza i wiele innych. Podobno na jednym z poziomów broń okrywa siatka laserowa. Na innym jeszcze sufit składa się tylko z luster! Widok lecącej rakiety pozostawiającej za sobą efekty świetlne musi przyprawiać o drżenie serca.

W „Quake3 Arena" zastosowano system szczebelkowy (tzw. ladder system) wcześniej zastosowany w „StarCrafcie", który automatycznie zadba o stworzenie i aktualizacje rankingu.





Technologiczny Wyścig

Po raz kolejny kolesie z Dallas chcą przegonić całą konkurencję z Epic MegaGames o 5 kilometrów. Dzięki wykorzystaniu 24-bitowej palety kolorów (!) „Quake3" wygląda - nawet na statycznych screenach - wprost obłędnie. Naprawdę nie wiem jak wyrazić zachwyt nad czymś tak pięknym. Genialnym rozwiązaniem jest wykorzystanie najnowszego tricku - krzywych Beziera (Dave Perry skorzystał z nich w „Messiah"), dzięki którym łatwiejsze stało się tworzenie zaokrąglonych obiektów. Według starej koncepcji, aby narysować kulę, trzeba stworzyć obiekt z bardzo dużej ilości wielokątów, co w konsekwencjach ciągnie za sobą większe zapotrzebowania sprzętowe.

Świetnie zapowiada się kwestia modeli. Pamiętacie może, kiedy to w marcu, podczas oficjalnego ogłoszenia rozpoczęcia prac nad „Quake Trinity", przedstawiono przykładowy model składający się z 5000 wielokątów (!). Taki sam zostanie użyty w „Arenie" (!!) wzbogacony o szkieletową animację (!!!), którą dumnie chwali się Valve w swoim „Half-Life" (recenzja w GK 1/99). Dodatkowo każdy zbudowany będzie trzech niezależnie odmiennych części ciał. Teraz, kiedy gracz spojrzy w dół, poruszy jedynie głową, a nie całym ciałem.

Do udźwignięcia takiego bulasa autorzy zapowiadają P166, 32 MB RAM. Zalecaną konfiguracją jest mocne PII - najlepiej 300 i 64 MB RAM. Niezbędny w obu przypadkach będzie oczywiście akcelerator, gdyż id Software nie przewiduje stworzenia trybu software. Najsłabszym rozwiązaniem jest pierwszy Monster (bardzo ograniczona liczba detali), a najlepszym Riva TNT lub 12 MB Voodoo2.

Wierzę!

Premiera „Quake3 Arena" już niedługo, a zatem wypada jedynie odliczać dni lub ściągnąć „Q3test", który w chwili, kiedy czytacie te słowa, winny być dostępny na każdej szanującej się kwakowej witrynie. Miejmy nadzieję, że będzie to niezły przedsmak, tego co spotka nas w wersji pełnej. Osobiście wierzę, że id Software po raz kolejny zrobią milowy krok w stronę stworzenia gry doskonałej. Tak, jak w przypadku „Quake", której magia nie przemija nawet po niespełna trzech latach. Wierzę także, że kwakowcy przestaną się spierać, która część jest lepsza, odłożą topory, blastery i zjednoczą się w jeden krąg. Bynajmniej nie rodzinny, a deathmatchowy...

gRoovy

Błędy Braci, Naprawi „Arena"

„Quake 2" jest pełna paradoksów. Wielu „zawodowych" graczy skarży się na powolną zmianę broni w „Q2". Nie dziwne - sekunda z ułamkiem w ferworze walki to bardzo dużo. Carmack wszystkim urażonym obiecuje, że w „Arenie" przełączanie zajmować będzie o połowę mniej czasu. Innym irytującą wpadką są za głośne dźwięki wydawane przez kroki rywala. Przy dobrej znajomości mapy wytropienie gracza, to kwestia kilku odgłosów wydanych przez przeciwnika. Jedynym sposobem na ściszenie kroków jest chodzenie lub kucanie, co zwalnia tempo pojedynku.

RECENZJE

Czy aby na pewno tylko w czasie okresu świątecznego mamy wysyp dobrych i wartych uwagi gier? Tylko spójrzcie na zawartość bieżącego działu „Recenzje": „Sim City 3000", „Warzone 2100", „Viper Racing", „Alpha Centauri" oraz „Close Combat 3"! Chyba nikt nie zaprzeczy, że wymienionych gier cieniarskimi nazwać nie można. Ponadto godne odnotowania jest również to, że i konsolowcy mają w tym numerze swojego wymiatacza – takie gierki jak „Civilization II" na PSX-a, czy „Body Harvest" na N64 są klasą samą dla siebie. Ze zniecierpliwieniem czekamy na to, co przyniosą nam kolejne miesiące...

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, roiąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

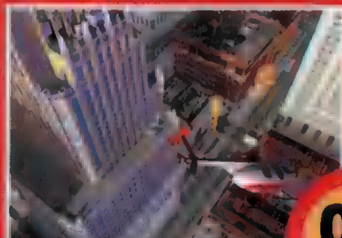
70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

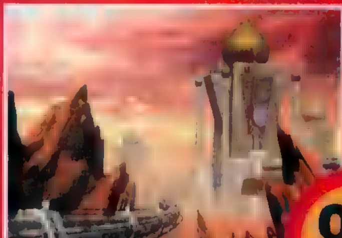
91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

Wyróżnienia Redakcji

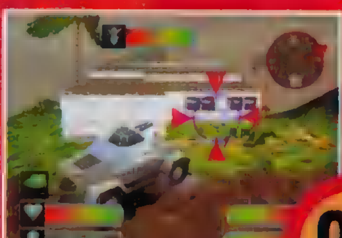

SIM CITY 3000 PC — 92


VIPER RACING PC — 90


WARZONE 2100 PC — 90


ALPHA CENTAURI PC — 85


CIVILIZATION II PSX — 90


BODY HARVEST N64 — 92

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.
Cthulhu (Mateusz Przepiórkowski) -specjalista od mordobić i strzelanek FPP, z zamiłowania „metalowiec".
Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.
gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake i innych FPP.

Sid Meier's Alpha





„Alpha Centauri" - ten tytuł z czymś się kojarzy. No tak! Każdy kto kiedykolwiek doszedł [redacted] końca [redacted] grach „Civilization" [redacted] „Civilization II" pamięta z pewnością końcową scenę, kiedy to statek kosmiczny [redacted] planety Ziemia dociera właśnie do systemu Alfy Centaura, by tam rozpocząć nowy rozdział dziejów cywilizacji ludzkiej. Dlaczego właśnie [redacted] tego, [redacted] nie jakiegoś innego systemu? To proste - Alfa Centaura jest zespołem trzech gwiazd, które nie dość, że są najbliżej Ziemi (oczywiście poza Słońcem), to w dodatku jedna z nich, [redacted] Tolimanem A, jest gwiazdą bardzo podobną do naszego Słońca, istnieje więc prawdopodobieństwo, że w jej pobliżu może istnieć planeta sprzyjająca życiu typu ziemskiego. Dlatego właśnie to Alfa Centaura stała się celem ekspedycji kolonizacyjnej w grach z cyklu „Civilization".

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Firaxis
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

No dobra, zapyta ktoś, ale co to wszystko ma wspólnego z grą „Alpha Centauri"? A jeśli podpowiem, że pełny tytuł gry brzmi „Sid Meier's Alpha Centauri"? No właśnie! Dokładnie o to chodzi!

To nic innego, jak od dawna oczekiwana przez wszystkich miłośników „Civilization" kontynuacja tej niezwykłej gry strategicznej. Warto tu podkreślić słowo „kontynuacja", bo potoczne nazywanie tej gry „Cywilizacja 3" po pierwsze jest bezprawne, a po drugie nie

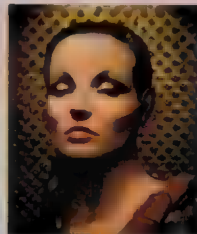


oddaje istoty sprawy - wszak „Civilization II" była jedynie nową (fakt, że lepszą, ładniejszą i pełniejszą) wersją starej „Civilization", rozgrywaną w tych samych realiach, w tym samym przedziale czasowym, tymi samymi cywilizacjami. Natomiast „Alpha Centauri" jest wyraźną kontynuacją wątku tych dwóch pierwszych gier (choć wyraźne nawiązanie do „Civilization" w samej grze nie pada, bo nie może z przyczyn prawnych). Dokładnie tam, gdzie kończyły się obie „Cywilizacje", tam rozpoczyna się akcja „Alpha Centauri".

Mamy rok 2101. Po czterdziestoletniej podróży statek gwiezdny Unity dociera do systemu Alfy Centaura. Z Ziemi odleciał jako ostatnia nadzieja ludzkości, gdy grupka opętanych komunistów (a co?) opanowała naszą planetę. Ale coś poszło nie tak, kapitan statku został w trakcie lotu zamordowany w niewyjaśnionych okolicznościach, reaktor uległ uszkodzeniu, a międzynarodowa załoga podzieliła się na siedem, mniej lub bardziej wrogich, konkurujących ze sobą odłamów. Każdy z tych odłamów opanował jeden z siedmiu modułów mieszkalnych i w efekcie na nowoodkrytej planecie wylądowało siedem osobnych ekspedycji. Różniły ich nie narodowości, nie języki, nie rasy, tylko ideologia i związane z tym wizje kolonizacji nowej planety. A co to za wizje? Proszę bardzo:

- Zielona demokracja - czyli demokracja nastawiona na ekologię. Przez twórców gry traktowana z wyraźną sympatią. Jej właściwie jedyną wadą jest to, że nie może korzystać z dobrodziejstw gospodarki wolnorynkowej.
- Ateistyczne państwo policyjne - odłam niezbyt sympatyczny, ale szybko się mnożący, nie może korzystać z demokratycznych procedur politycznych.
- Gospodarka proindustrialna, wolnorynkowa - tu z kolei odnosi się wrażenie, że ten odłam został przez

Centauri




twórców wstawiony „dla dobra sprawy". Ma pewne walory gospodarcze, ale i duże ograniczenia, wynikające z wyrafinowanych gustów.

■ Humanitarne państwo demokratyczne - czyli w sumie coś w rodzaju socjaldemokracji. Przez twórców potraktowane z dużą dozą sympatii. Jego jedyną wadą jest lekko obniżona efektywność, wynikająca z biurokracji. Jako jedyny powołuje się bezpośrednio na ideały ONZ.

■ Surwiwaliści - których naczelną doktryną jest prawo do posiadania i noszenia broni. Społeczeństwo dogłębnie zmilitaryzowane, preferujące rozwiązania siłowe.

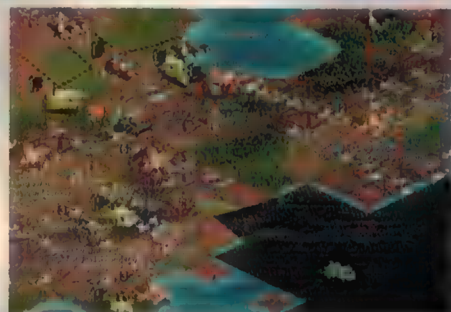
● Wyznawcy Pana - fundamentaliści religijni, wierzący, że nowa planeta jest ich Ziemią Obiecaną. Dysponują dużą siłą ataku, ale słabo się rozwijają, gdyż do nauki świeckiej podchodzą z dużą nieufnością.

● Naukowcy - dla których celem jest nauka sama w sobie, ■ ideologią swobodny przepływ informacji. Ale mają duże problemy wewnętrzne w swoich miastach, gdyż z powodu niedostatków etycznych, pojawia się w nich duża ilość pasożytów społecznych.

Takie właśnie panoptikum kultur ląduje na nowej planecie i przystępuje do jej zagospodarowywania na własną modłę. Gracz oczywiście może wcielić się w przywódcę dowolnego z tych odłamów, jednak musi ponosić konsekwencje obranej ideologii. Planeta jest niegościnna, lądy pokryte są miejscowym grzybem, więc zanim zacznie się je użytkować, trzeba je dużym nakładem pracy oczyścić i przystosować. A tu jeszcze konkurencyjne odłamy są bardzo chętne do korzystania z owoców naszej pracy...

Nie będę nawet udawał, że grę znam już na wylot, bo kilkadziesiąt godzin grania to zbyt mało, żeby ją poznać nawet pobieżnie. Tak! Samo zapoznanie się z interfejsem, sposobami obsługi, wyborem dróg rozwoju itd. zajmuje masę czasu. I to nawet na najłatwiejszym poziomie trudności (z sześciu możliwych), gdzie pokonywanie przeciwników nie nastręcza zbyt wielu trudności, ale dostatecznie długo i mozolnie prowadzi się samą kolonizację. Dlatego w tej chwili mogę podzielić się z Czytelnikami jedynie bardzo ogólnymi wrażeniami z gry. Na początek może trochę pozytywów.

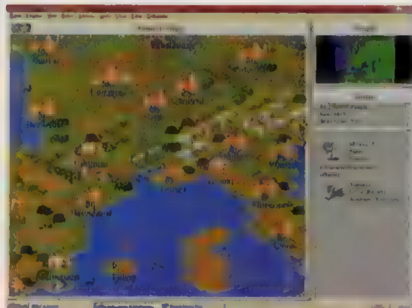
Po pierwsze, jak już się dało zauważyć, gra jest ogromnie rozbudowana - wrażenie ogromu jest tu znacznie większe niż w „Civilization". A grałem dotychczas jedynie na najmniejszej z sześciu możliwych rozmiarów map. Ogrom gry wynika jednak nie tylko z rozległości terenu, ale także z bogactwa możliwości. W „Civilization II" było na przykład chyba około setki różnych je-





Droga do Alpha Centauri

■ Wszystko zaczęło się od „Civilization". I choć złośliwi twierdzą, że przecież na długo przed nią istniała gra planszowa z Avalon Hill, o tym samym tytule i bardzo podobnych zasadach, to niewątpliwą zasługą Sida Meiera było to, że w genialny sposób potrafił przenieść tę grę na komputery. (Zresztą nosiła ona formalny tytuł „Sid Meier's Civilization" co może również oznaczać „Civilization według Sida Meiera").



● „Civilization" podbiła świat i serca graczy, którzy wkrótce zaczęli domagać się dalszego ciągu. Kiedy więc zapowiedziano pojawienie się „Civilization II", radość była ogromna. Nareszcie, nareszcie, nareszcie, zaczniemy kolonizować kosmos. A tu guzik. „Civilization II" była ładniejsza graficznie, bogatsza, logiczniejsza, ale w dalszym ciągu była to tylko poprawiona wersja „Civilization".

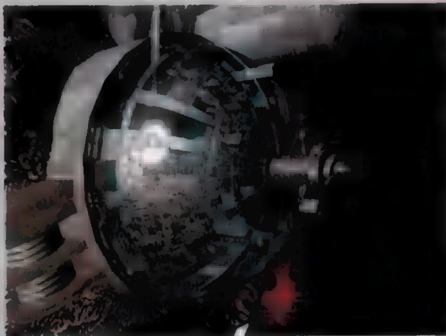
● Potem przez jakiś czas próbowano określać jako kontynuację „Civilization" niezbyt udaną grę „Masters Of Orion". Ale jej związki z „Civilization" były praktycznie żadne - jedynym podobieństwem był podobny system wspinania się po różnych konarach drzewa technologicznego.

■ I w końcu Sid Meier odszedł z MicroProse - firmy, którą sam założył i swym geniuszem twórczym doprowadził do rozkwitu - i wraz z grupą wypróbowanych współpracowników powołał nową firmę, Firaxis Games. I kiedy wreszcie, po latach oczekiwań graczy, zdecydował się stworzyć kontynuację „Civilization", to jak na ironię, właśnie on jeden nie mógł nazwy „Civilization" użyć w tytule swej gry - bo dzięki rozmaitym kruczkom prawnym, obecnie tym znakiem firmowym dysponują firmy MicroProse i Activision.

dnostek. A ile ich jest w „Alpha Centauri"? Chwila, niech policzę... co!? niemożliwe!!! Zaledwie trzynaście jednostek, z czego cztery, to jednostki „miejscowe", tzn. pochodzące z tej nowej planety. Nawet jeśli doliczyć do tego dziewięć typów kadłubów, to nie jest zbyt wiele, ale... No właśnie, „ALE". Bo każdy z tych typów kadłubów może być wyposażany w różne rodzaje reaktorów, modułów, uzbrojenia oraz pancerza, a wtedy liczba rozmaitych jednostek gwałtownie się rozrasta (mamy 4 rodzaje reaktorów, 10 rodzajów pancerza oraz 20 rodzajów broni i modułów). Jeśli dodać do tego 7 poziomów morale jednostek (zamiast 2 w „Civilization"), to przestaje dziwić, że pod tym względem gra również prezentuje się niezwykle bogato.



W grze mamy do opracowania 77 nowych technologii oraz 14 tajnych projektów (odpowiedników Cudów Świata z „Civilization") i są to wszystko koncepcje futurystyczne, acz mocno powiązane z aktualnie istniejącymi teoriami. Tak więc, o ile krytyczna gra w „Civilization" pozwalała lepiej poznać historię ludzkiej cywilizacji, tak równie krytyczna gra w „Alpha Centauri" pozwoli otrzaskać się z najnowocześniejszymi koncepcjami fizyki, chemii, biologii, psychologii, czyli bardzo szeroko



rozumianej nauki. Mamy więc tu do czynienia z takimi koncepcjami naukowymi i pseudonaukowymi jak jednolita teoria pola, nanotechnologia, klonowanie, teoria grawitonów, teoria strun, likwidacja tarcia, komputery optyczne, teletransmisja materii czy (doskonale znana czytelnikom książek Lema) Ogólna Teoria Wszystkiego. W naszych bazach możemy wybudować około 40 rozmaitych struktur - mieszkalnych, rozrywkowych, naukowych, produkcyjnych, obronnych itd.

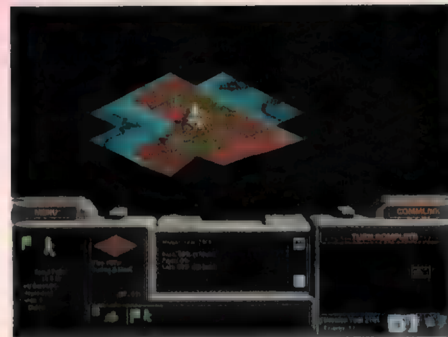
No i główną atrakcją gry są możliwości tzw. terraformingu. Początkowo nie są one wielkie, bo ograniczają się do usuwania grzyba, budowy dróg, zakładania farm, kopalń czy kolektorów energii, ale później dochodzi też możliwość budowy znacznie potężniejszych instalacji oraz podnoszenia i obniżania poziomu gruntu. A trzeba jeszcze dodać do tego możliwość budowy baz i farm na morzu oraz laboratoriów i baz orbitalnych (ale to już w bardzo zaawansowanych etapach gry).

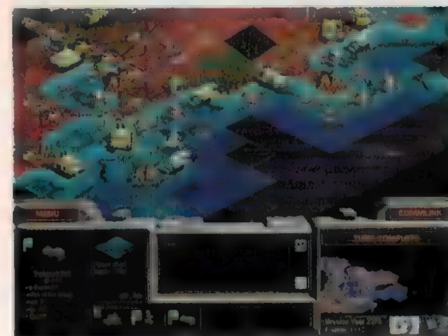
Jak więc widać, możliwości są ogromne, więc dogłębne poznanie gry będzie w stanie zająć dobrych kilka miesięcy. A nic jeszcze nie wspomniałem o różnych modelach gospodarczych i społecznych oraz systemach wartości obieranych przez społeczeństwa. Jak również o bogatych możliwościach działań dyplomatycznych i o pięciu różnych sposobach wygrania w grze (jest tu również możliwość przejścia w stan w spoczynku i wymuszone przejście w stan spoczynku - jak w „Civilization").

Warto też wspomnieć o wbudowanych w grę możliwościach rozgrywania gotowych scenariuszy oraz trybach rozgrywki multiplayer (IPX, Internet, modem i połączenie szeregowe), które znacznie rozszerzają „rozrywkowość" samej gry.

Żeby jednak nie wyglądało to tak słodko, to na koniec trzeba powiedzieć słów kilka o wadach. Bo wady jednak gra ma i to moim zdaniem niebłahe. Przede wszystkim wygląd. O ile niektóre ze wstawek filmowych są wręcz rewelacyjne, to sama gra wygląda ponuro i mało czytelnie. Ja wiem, że nowa planeta ma właśnie sprawiać ponure wrażenie, tylko czy koniecznie musi się to odbywać kosztem mojego wzroku? Brunatne plamy na czarnym tle oraz szaro-granatowa woda naprawdę nie są najczytelniejsze. Więcej światła! I barw! Przecież na tej planecie jest chyba jakaś rozpraszająca światło atmosfera (jeśli mogą tam rosnąć lasy i istnieją otwarte zbiorniki wodne), a gwiazda potrójna, jaką jest Alfa Centaura z pewnością dostarcza dość światła. O ile jednak tę słabą czytelność powierzchni planety da się jeszcze jakoś uzasadnić, to słaba czytelność elementów interfejsu woła już o pomstę do nieba. Jeśli na ekranie miasta nazwa budowanej jednostki jest napisana granatowymi literami na czarnym tle, to czym to można usprawiedliwić? Może niechlujstwem projektanta? Ja naprawdę lubię gry, które stawiają przede mną wyzwania, ale nie lubię, kiedy jednym z tych wyzwań jest źle skonstruowany interfejs gracza.

Drugą poważną wadą „Alpha Centauri" jest Sztuczna Inteligencja, kierująca ruchami jednostek. To już tradycyjna bolączka gier Sida Meiera. Z pewnością każdy kto grał w „Civilization" pamięta ból przy każdej próbie przesłania jakiejś jednostki na dalszą odległość za pomocą polecenia GoTo. Tu pod tym względem wcale nie jest lepiej. Ale ból jest tu jeszcze większy, jako że oprócz możliwości korzystania z polecenia GoTo, gra kusi również możliwością nastawienia każdej jednostki





na działanie w trybie automatycznym. Co więcej, istnieją nawet dość bogate możliwości sterowania tą automatyzacją. Ale od razu ostrzegam wszystkich graczy, żeby nie daj Boże nie korzystali z tej opcji, a przynajmniej korzystali z niej jak najmniej! Jeszcze pół biedy, że takie Terraformery (czyli jednostki spełniające większość funkcji Osadników z „Civilization") nie zawsze dokonują sensownych przeróbek terenu. Znacznie gorsze jest to, że zamiast robić w ogóle cokolwiek sensownego, bardzo często tylko pozorują jakąkolwiek pracę, miotając się z miejsca na miejsce i nie robiąc dokładnie NIC - szczególnie wyraźne jest to w przypadku Terraformerów morskich. No i pozostaje jeszcze jeden błąd, związany chyba ze Sztuczną Inteligencją i być może z mocą procesora (ja grałem na Pentium 166) - gra potrafi dość niespodziewanie się zawiesić! Swe podejrzenia wiążę ze Sztuczną Inteligencją dlatego, że wszystkie przypadki zawieszenia miały u mnie miejsce w pierwszych rozgrywkach, kiedy w swej nieświadomości dość obficie korzystałem z funkcji automatyzacji. Kiedy zrezygnowałem ze stosowania tej funkcji, kłopoty z zawieszaniem gry minęły jak ręką odjął. Przypadek?

A już dobijająca jest nieporadność twórców w zupełnych drobiazgach, które nawet nie są uciążliwe, ale świadczą o „pewnej takiej niedbałości" (bo o brak umiejętności Sida Meiera i Briana Reynoldsa nie podejrzewam). Gra na przykład pozwala się w całości zainstalować na twardym dysku, co znacznie przyśpiesza pracę, ale później, przy uruchamianiu, nie potrafi nawet sprawdzić jaka opcja instalacji została wybrana i nie znajdując CD-ROM-u ostrzega, że mogą nie działać wszystkie funkcje. Pozwala też na przykład ustalić płeć gracza i jego tytulaturę - co z tego, jeśli później rozmówcy mówią do mnie co prawda „Czcigodny Leszek", ale i tak nazywają mnie SIOSTRĄ. To po co ja wskazywałem, że jestem płci męskiej!?

W sumie „Alpha Centauri" jest niewątpliwie grą interesującą, choć chyba utraciła trochę z magii „Civilization". A konkurencję będzie miała o wiele ostrzejszą niż którakolwiek z „Cywilizacji", ponieważ w tym roku na rynku mają pojawić się jeszcze dwie gry pretendujące do miana kontynuacji „Civilization II", z tego jedna "Civilization: Call To Power" z Activision, ma się pojawić już lada dzień. Myślę jednak, że każdy prawdziwy fan „Civilization" i tak zechce mieć w swych zbiorach wszystkie trzy z nich. Pytanie tylko, w którą będzie grywać najchętniej. ***Leszek Krowicki***

Grafika 65% Grywalność 90%
Oryginalność 70% Dźwięk 85%

Produkt udany, ale... niedopracowany. Może „Alpha Centauri 2" będzie lepsza.

WERDYKT 85%

Warlords 3 Darklords Rising



Dziewięć lat temu Steve Fawkner otworzył wrota do fantastycznej, baśniowej krainy Etherii. Pełno było w niej tajemniczych zamków, ruin starych świątyń, demonów strzegących skarbów oraz dzikich ostępów i uroczysk.

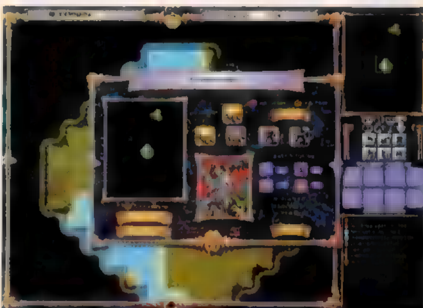
INFO

Wydawca:	Red Orb Entertainment
Producent:	3DO
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Życie płynęło tu spokojnie, jednak do czasu. Złe moce zapragnęły zawładnąć Etherią i wysłały przeciw niej upiorne hufce wiedzione przez demonicznych Ciemnych Lordów. Wtedy w obronie nieszczęsnej krainy stanęli szlachetni rycerze i dobrzy magowie. Banalna to opowiastka, ▪ jednak podbiła serca giercmanów.

Tak właśnie w 1989 roku narodziła się nowa gwiazda strategii fantasy – gra „Warlords". Dobry pomysł w znakomitym wykonaniu chwycił. Wkrótce pojawiły się kolejne sequele tytułu. Dziś mamy już do czynienia z całą epopeją „Warlords". W ubiegłym roku pojawiła się jej trzecia część, zatytułowana „Warlords 3: Reign of Heroes". Podobnie jak poprzednie, odniosła wielki sukces sprzedażny. Ale gra powoli zaczęła się starzeć. We wszystkich częściach powielano bez zmian jej pomysł, trzymano się kurczowo konwencji graficznej i konstrukcji interfejsu. Nic dziwnego, że oczekiwano ewolucji „Warlords", zwłaszcza jej graficznej prezentacji, wprowadzenia efektu 3D, animacji postaci i zmian w interfejsie gry. Nadzieje te wzmogła zapowiedź rychłego ukazania się kolejnej części gry. Nic podobnego się jednak nie stało. Ostatnio wydawca „Warlords" zaoferował jedynie kolejną kalkę tej gry, piąty jej sequel zatytułowany „Warlords 3: Darklords Rising".

Nazwa ta zdaje się sugerować, że mamy do czynienia z upgrade'owym dyskiem scenariuszy do „Warlords 3: ROH", który posiadacze tej gry będą mogli nabyć za stosunkowo niewielkie pieniądze. Wyjaśnijmy od razu, że rzeczywistość jest inna i mniej radosna. Otóż „Warlords 3: Darklords Rising" została wydana jako pełna i samodzielna gra, co nie pozostaje bez wpływu na jej cenę. Stało się tak, mimo że koncepcja, grafika i interfejs nowej gry pozostają bez istotnych zmian w stosunku do „Warlords 3: ROH". Do tej pory wszystkie firmy wydawały w takich przypadkach zwykłe dyski nowych scenariuszy. „"Red Orb Entertainment" wyłamał się jednak z tej zasady i tylko na osłodę dołączył do dysku wszystkie kampanie i pojedyncze scenariusze ze starej „Warlords 3: ROH". Nie sądzę, aby to sprawiło szczególną radość tym licznym fanom, którzy starą grę już mają. Cóż, polityka sprzedażna wydawców zmienia się, nie zawsze na lepsze.. Przejdźmy jednak do omówienia nowej „Warlords 3: DR". Fabuła gry pozostaje niezmiennie ta sama. Wredni Lordowie Ciemności Sartek i Bane, po wyleczeniu ran i upokorzeń po uprzednich porażkach, ponownie powracają do Etherii, aby odegrać się. Już wkrótce po odpaleniu gry dostrzegamy, że AI programu jest odczuwalnie wyższa. Gra oferuje cztery nowe kampanie i 15 nowych pojedynczych scenariuszy. Poza jednostkami znanymi z uprzednich części wprowadzono 30-ci zupełnie nowych, zwiększając ich liczbę aż do 110-ciu! Na szczęście nie są one jedynie nowymi ruchomymi figurkami, gdyż przynoszą nowe możliwości niszczenia wroga. Do znanych z uprzednich części „Warlords" typów bohaterów, dołączono pięciu nowych. Nowi herosi mogą stosować skuteczniejsze niż dotychczas czary (liczba tych ostatnich wzrosła aż do trzydziestu pięciu!). Pośród znanych nam już budowli znajdujemy dwie nowe: wieże strażnicze (zwiększające pole obserwacji) i koszary (szybsza rekrutacja jednostek). Nowością w tym obszarze gry jest możliwość odbudowy zniszczonych uprzednio twierdz i fortec. To bardzo uatrakcyjnia grę, choć kosztuje sporo złota. Tyle nowego i zmian w grze zasadniczej. Nowości znajdujemy również w trybie gry wieloosobowej. Wprowadzono tu nowe atrakcyjne możliwości pojedynków (różnice w „krotnościach" kto przeciwko komu) i nową opcję „Capture the Flag" znaną już z innych gier. Ale najważniejszą i naprawdę nową rzeczą w „Warlords 3: DR" jest umieszczenie na dysku świetnego edytora pojedynczych scenariuszy i kampanii. Jest on bardzo rozbudowany, w miarę prosty w obsłudze i pozwala na tworzenie bardzo wyrafinowanych i złożonych scenariuszy o wymyślonych przez siebie przedmiotach magicznych. Można również tu manipulować dowolnie następstwem i kolejnością zdarzeń, łącząc scenariusze w cykle kampanii. Wadą edytora jest niemożność konstruowania nowych jednostek, ale odpuśćmy to, bo dotychczasowych jednostek (110) jest wystarczająco dużo! Zaryzykuję pogląd, że może właśnie ten edytor przemawia za tym, aby ten upgrade'owy dysk potraktować wyjątkowo jako dysk z nową grą. Nie wykluczam zresztą, że wydawca po jakimś czasie zaoferuje już nowe scenariusze i kampanie jako zwykły oddzielny scenery disk. ***Reset***





Grafika 80% Grywalność 85%
Oryginalność 55% Dźwięk 70%

Stara koncepcja, grafika i interfejs. Zupełnie nowe cztery kampanie i 15 scenariuszy, nowi herosi, nowe jednostki bojowe i czary.

WERDYKT 79%

Close Combat III:

INFO	
Wydawca:	Microsoft
Producent:	Atomic Games
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Microsoft Polska
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Dnia 22 czerwca 1941 roku von Rundstedt, von Bock i von Leeb na czele 145 dywizji piechoty i 35 dywizji pancernych i zmotoryzowanych, spadli niczym grom na kilkukrotnie liczniejszą Armię Czerwoną.

Fakt ten jest o tyle znamienny, że 58 lat później feldmarszałek von Gates wspierany przez jagdkomando z Atomic Games ponownie wprowadził teutońskie zastępy na rozległe stepy Rosji. Spowodowało to, że opanowawszy plaże Normandii i mosty Holandii możemy nieco pobrykać tankiem na froncie wschodnim.

SS-Sturman Fritz Christen zostaje odznaczony Krzyżem Rycerskim Orderu Krzyża Żelaznego...

Od dawna było wiadomo, że trzecia część RTS-a wszech czasów będzie rozgrywać się w Rosji. Wydawało się, że idealne dla działań pancernych stepy będą kapitalną odmianą po zatłoczonych polach Holandii. Ponadto obiecywana masa różnorodnego sprzętu i ciekawie skonstruowany tryb kampanii plus kilka trzymanych w tajemnicy nowinek powodowały niebotyczny wręcz wzrost mojego zainteresowania tytułem. Gdy w styczniu otrzymałem wersję gry przeznaczoną dla prasy, zainstalowałem, kliknąłem na ikonkę i hajda[T1]... zaczęło się. Gdy się skończyło było z tydzień później i jedne co pozostało to garść poniższych refleksji i spostrzeżeń.

...za to iż od 24 do 27 września odcięty od macierzystej jednostki, bez jedzenia i wody, samotnie...





Tak jak poprzedniczki „Close Combat III" to strategia czasu rzeczywistego. Niezwykły to jednak RTS, bo jest to RTS realistyczny. Gra jest niemal doskonałym symulatorem starć niewielkich oddziałów składających się z drużyn piechoty wspieranych przez jednostki pancerne i zmotoryzowane oraz artylerię. Każda z walczących jednostek wyposażona jest w historycznie odpowiedni zestaw uzbrojenia i ma skończoną ilość amunicji. Co więcej każda jednostka składa się z ludzi. To paradoksalne stwierdzenie nabiera ogromnego znaczenia w sytuacji jaka panuje w dzisiejszych grach RTS. Coś tak elementarnego jak psychologia jednostki i coś co można nazwać psychologią oddziału praktycznie nie istnieje. Zazwyczaj jest tak, że posyłamy jakiś tam oddział do walki i ten walczy nawet przy horrendalnych stratach, walczy do ostatniego ludzika, pojazdu czy zerga. Jedyne bodaj chlubne wyjątki to „Warhammer: Dark Omen" i opisywana „Close Combat". W „Bliskim Starciu" zachowanie jednostek ma oddawać zachowanie prawdziwych żołnierzy. Każdy z nich jest jednostką ludzką z określoną psychiką, są odważni i tchórze, są nawet szaleńcy. Zdarza się, że ciężko ostrzelany oddział kryjąc się przed kulami odmawia wykonania rozkazu, czasem któryś z żołnierzy w heroicznym akcie podkłada wiązkę granatów między koła nieprzyjacielskiego czołgu, czasem ogarnięty szałem walki szaleniec wpada na wielokrotnie liczniejszego wroga i na oślep sieka weń z automatu. Takich sytuacji jest o wiele więcej. Krótko mówiąc istnieje tu wręcz fantastyczna mnogość reakcji ludzkiego umysłu na koszmar pola bitwy. By dać graczowi pogląd na to jak prawdopodobnie zachowają się jego jednostki w walce, w osobnym menu autorzy zamieścili statystyki KAŻDEGO żołnierza. Taki wojak opisany jest kilkoma współczynnikami określającymi między innymi jego morale, doświadczenie czy zdrowie. Ponadto zapisana jest ilość zabitych przezeń wrogów, ilość zniszczonych czołgów oraz rodzaj otrzymanych medali. W toku walk program odnotowuje też akty tchórzostwa i heroiczne czyny naszego żołnierza. Walcząc żołnierze stają się zahartowanymi w bojach weteranami, co odwzorowane jest poprzez wzrastający współczynnik doświadczenia. Wraz z doświadczeniem wzrasta morale oddziału, pojawia się większa jego niezależność od grup dowództwa.

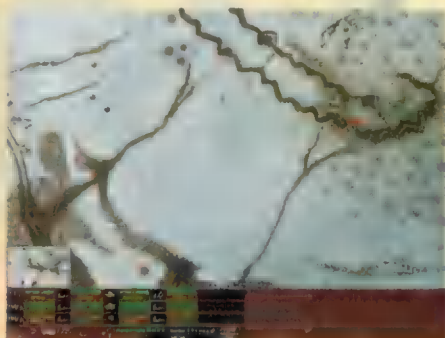
...broniąc pozycji pod Łusznem powstrzymał sowiecki atak pancerny niszcząc 13 nieprzyjacielskich czołgów...

Doskonały jest także realizm pola bitwy. Oddziały możemy rozmieszczać w przygotowanych punktach ogniowych dając im tym samym określony poziom ochrony przed kulami wroga oraz wskazując im określone pole ostrzału. Każda z występujących w grze broni ma parametry odpowiadające jej historycznemu pierwowzorowi.

Majestatycznie suną nieruchawe tygrysy zatrzymując się by oddać nokautujący strzał ze swych wielkich

Russian Front





wprowadzenie możliwości ostrzału pozycji nieprzyjacielskich przez artylerię dalekiego zasięgu. Zastosowane tu rozwiązanie jest nieco gorsze niż te ze Steel Panthers, gdyż pola ostrzału oznaczone są przez twórców scenariusza. Z tego względu jedyny wpływ jaki mamy na przygotowanie artyleryjskie to możliwość oznaczenia ostrzeliwanych pół podczas tworzenia własnych scenariuszy. Moim zdaniem jest to spore niedopatrzenie.

...mając do dyspozycji jedynie uszkodzone działo kalibru 50 mm. Tym samym SS-Sturman Fritz Christen staje się ...

Jeżeli już wspomniałem o tworzeniu własnych scenariuszy to warto powiedzieć nieco o dołączonym do gry ich edytorze. Przy jego pomocy możemy projektować pojedyncze starcia, operacje a nawet całe kampanie. Możemy stworzyć starcie trwające nawet ponad dwa tygodnie. Dla każdego z dni określamy przydział posiłków dla stron oraz ilość zaopatrzenia w amunicję. Możemy dowolnie łączyć jednostki z różnych okresów walk na wschodzie i rozmieszczać je na dowolnie wybranych mapach. Edytor jest niezwykle przystępny i łatwy w obsłudze i co ważne jest integralną częścią gry tak, że nie z jednego menu głównego możemy stworzyć sobie bitwę i pręciutko ją wypróbować.

Do ogromnych plusów „Close Combat III" zaliczyć trzeba potworną wręcz różnorodność jednostek. Ściera się tu bowiem ponad trzysta różnorodnych jednostek, uzbrojonych w ponad sto różnych typów broni. Do dyspozycji mamy sześćdziesiąt typów oddziałów piechoty i

dzenie dowódców. Może to być pojedynczy kamandir, cała drużyna lub jakiś wóz dowodzenia. Mają oni określony zasięg dowodzenia, w którym jednostki dostają premię do swego morale i swych zdolności bojowych.

SS-Haumpsturmfurer Max Stella wyskakuje z lisiej jamy wraz z drużyną uzbrojoną w specjalne wiązki granatów biegną w stronę rosyjskiego kolosa nie osiągalnego dla dział niemieckich czołgów. Po ataku na polu dopala się siedem wraków rosyjskich czołgów. Są wśród nich monstrualne KW-II.

Dowódcy są szczególnie ważni dla spanikowanych w początkowych fazach kampanii wschodniej żołnierzy radzieckich. Umieszczając oficerów w odpowiednich miejscach zminimalizujemy zjawisko masowego poddawania się rusków. W toku kampanii koło się obraca i gdy oddziały Volksthurmu bronią ruin Reichstagu niezastąpiony staje się świadomy politycznie dowódca.

Dodano także nową funkcję w menu sterowania oddziałem. Zasadzka, lub jak mawiają Rosjanie „ambush" spowoduje, że nasi gieroje odczekają w ukryciu aż wróg podejdzie na odległość mniejszą niż trzydzieści metrów i dopiero wtedy dadzą mu popalić.

Kolejną nowością jest

osiemdziesiątek ósemek, gdzieś za wypalonymi zgliszczami rosyjskiej wsi szybkie T-34 wychylają swe lufy i po oddaniu strzału, który odbija się od pancerza tygrysa zniknąć z pola ostrzału.

Poszczególne rodzaje dział i karabinów oprócz zasięgu i siły ognia wydają także różnorodny dźwięk. Przy odrobinie wprawy możemy nawet rozpoznać z czego tam hen daleko strzelają.

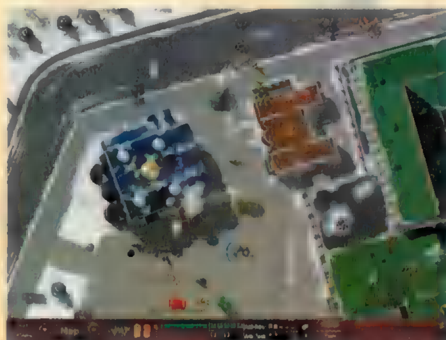
Gdzieś na południu za zamarzniętym strumieniem w zagajniku urywane stacatto niemieckich karabinów miesza się szatańskim terkotem PpSZ-ek rosyjskiej piechoty szturmowej.

Istotne są odległości z jakich otwieramy ogień do nacierającego przeciwnika oraz miejsca, w które celujemy.

Gdy kolejny pocisk z 76-óstki odbija się od pancernego monstrum, zdesperowani Rosjanie podciągają na pozycje zamaskowane dotąd 50-cio milimetrowe działo przeciwpancerne. Na celowanie i strzał mają tyle czasu ile zajmie obrót wieży tygrysa. Jednak mierzą prosto w najsłabiej opancerzony tył czołgu. Strzał i z płonącej skorupy wyskakuje spanikowana załoga. Rosyjski karabin maszynowy rozpoczyna rzeź. Nagle głuchy huk eksplozji pocisku z moździerza rakietowego zamienia jego obsługę w krwawą miazgę.

Cóż więcej rzec, realizm w odwzorowaniu broni, zachowaniu się żołnierzy i by tak rzec ogólny realizm pola bitwy jest kapitalny. Więcej niż godny tego do czego przyzwyczaiło nas swoją serią Atomic Games. Więcej, dlatego że wprowadzono pewne nowinki które powodują, że doświadczenie walki jest jeszcze pełniejsze niż było w części drugiej. Podstawową zmiana jest wprowa-







osiemdziesiąt typów jednostek zmotoryzowanych, pancernych i artyleryjskich. Zaiste liczba tytaniczna. Jednak wprawdzie to używać będziemy tylko kilku typów uzbrojenia i jednego, góra dwóch typów piechoty. Cóż, mając do dyspozycji maksymalnie piętnaście jednostek na pewno zrezygnujemy z mało przydatnego PzKW III na rzecz mocarnej Pantery czy Tygrysa. Podobnie w przypadku piechoty wybierzemy raczej gwardyjskich szturmowców z miotaczami ognia niż zdemoralizowane i słabo uzbrojone jednostki tyłowe.

...pierwszym kawalerem Krzyża Żelaznego spośród żołnierzy trzeciej dywizji grenadierów pancernych SS „Totenkopf"

masą czołgów. A przecież bywało tak, że kilka niemieckich dywizji powstrzymywało dwie lub trzy ruskie armie. Nie ma tu właściwego dla wojny na wschodzie starcia ilości z jakością.

Piechota się niemal nie liczy. Dziwne to zjawisko zostało zaobserwowane gdzieś w połowie kampanii. Czy się bronisz czy atakujesz podstawą są czołgi, działa samobieżne i przeciwpancerne. Piechota jest na nic. To niestety wada uwłaczająca ogólnemu realizmowi gry. Przecież w obronie nie ma jak piechota, w ataku w mieście też. Boleśnie przekonali się o tym rosyjscy pancerniacy w Czeczenii.





Jeżeli rozpoczynając grę nie czujemy się zbyt pewnie to możemy zaznajomić się z arkanami walki używając całkiem fajnych misji treningowych pokazujących jak na przykład osłaniać atak piechoty czy jak skutecznie manewrować czołgiem. Dla weteranów poprzednich części są jak zwykle poszczególne bitwy, operacje czy wreszcie cała kampania. Kampania rozpoczyna się od początku planu „Barbarossa", a kończy w ruinach Berlina. Dobór bitew w kampanii jest interesujący i chyba są w niej uwzględnione wszystkie najważniejsze starcia okresu 1941-45. Jedynym brakiem jest przeoczenie tytanicznych walki Niemców w kotle pod Demiańskiem. Oczywiście możemy pod czerwonymi sztandarami nieść komunizm na zachód jak i pod znakiem swastyki na czerwonym tle nieść narodowy socjalizm na wschód. Jak widać wszystkiemu winni są czerwoni. W toku kampanii musimy dbać, by nasi weterani nie walczyli na przestarzałym sprzęcie i co jakiś czas poprawiać ich zdolności bojowe dając im nowe środki zagłady. Możemy zmieniać czołgi na nowocześniejsze w zakresie jednego typu jednak jeżeli chcemy zamienić czołg średni na ciężki musimy niestety zwolnić naszych weteranów i kupić nową jednostkę.

Gdy trzeci dzień skulony za celownikiem osiemdziesiątki ósemki oczekuję na kolejne natarcie myślę sobie, że ta trzecia część ma sporo wad. I to niestety o wiele więcej niż moje działo.

Przede wszystkim tryb kampanii, tak istotny przecież dla gier strategicznych zdaje się być dość niedopracowany. Kampania składa się z zestawionych zgodnie z historią walk na wschodzie operacji. Każda operacja to kilka map, na których toczymy bój. Rozwiązanie powoduje, że zatracamy poczucie, by tak rzec ciągłości akcji. Mnie wydawało się, że gram sobie w jakieś tam scenariusze, a nie w wielką trzyletnią kampanię.

Dla trybu jednograczowego poważną niedogodnością jest ograniczenie ilości dostępnych w bitwie jednostek. Piętnaście miejsc w oddziale to o wiele za mało jak na realia walk na wschodzie. Ani razu nie poczułem, że odpieram klasyczną sowiecką ludzką falę wspieraną

Co więcej musimy podążać tokiem bitew wyznaczonym przez autorów, więc jeżeli nawet wygramy wszystkie bitwy to i tak Niemcy zakończą kampanię w ruinach Berlina i nigdy nie pokonają ruskich. Cóż, może to być spowodowane tym, że Wehrmacht i SS mają tylko jednego tak genialnego wodza jak gracz, a na innych odcinkach dowodzą same miernoty. Mniej problematyczne z punktu widzenia logiki jest granie Rosjanami, bowiem tu możesz wygrać i zatknąć sztandar na Bramie Brandenburskiej. To niedopracowanie stylu kampanii jest podstawową i największą wadą gry.

Kolejną wadą jest totalnie nieporadne poruszanie się czołgów po mapie. Jakimś dziwnym sposobem programiści z Atomic Games stworzyli algorytm odnajdywania drogi do celu, który powoduje, że w mniej więcej połowie przypadków czołg nadkłada masę drogi lub w ogóle jeździ sobie w kółko. Szczególnie bolesne staje się przekraczanie mostów lub brodów oddziałami składającymi się z kilku wozów.

Niespecjalnie sprytne, lecz bynajmniej nie głupie, jest też komputerowe AI. Zdaje się zupełnie nie zauważać poukrywanych w domach dział przeciwpancernych. Czołgi wjeżdżają jeden za drugim w pole ostrzału działa i nawet nie skierują na nie ognia. Priorytety zdaje się mieć niegroźna dla nich piechota i czołgi nawet jak stoją poza skutecznym zasięgiem swych dział. Takich krzaków AI jest jeszcze parę, lecz podkreślam, że są to raczej krzaki niż totalne matołectwo.



W grze znać też piętno Microsoftu wraz z jego maksymą „zamknij i uruchom ponownie". Nie wiedzieć czemu część opcji konfiguracyjnych została umieszczona w menu, którego zmienienie powoduje klasyczny komunikat „uruchom grę ponownie". W sumie takie tam przeoczenie, dość denerwujące jednak.

Trzeba dodać, że wszystkie te wady są niczym w porównaniu z potencjałem frajdy jaki da każdemu rasowemu strategowi tryb multiplayer. Wtedy AI się nie liczy, wady kampanii też nie – jest tylko doskonałe narzędzie do toczenia fantastycznych walk z okresu 1941-1945.

Grafika i dźwięk są dla prawdziwego stratega rzeczami drugorzędnymi. To co pokazuje nam „Close Combat III" nie jest czymś szczególnie rewelacyjnym. Ot taka poprawiona nieco dwójka. Owszem wszystko jest ładnie wyrysowane. Poprzez leje, zgliszcza i wraki z poprzednich starć mapy doskonale sprawiają wrażenie pól bitewnych. Za grafikę map należy się twórcom słowo uznania. Jednak to co jeździ i biega po mapach jest już z lekka gorsze. Animacje jednostek są dobre, jednak ich zgranie z mapą szwankuje. Cały czas miałem wrażenie, że po bitmapie suną jakieś sprajty a nie zbryzgane w błocie, krwi i umorusane kurzem oddziały weteranów. Cieniutkie są też wybuchy i pozostające po nich płomienie. Za to dźwięk jest fajny. Nie, nie spodziewajcie się jakichś rewelacji. Słyszalny dźwięk to odgłosy pola bitwy. Na początku jest cicho, gdzieś śpiewa ptak czy szczeka pies, zimą wyje mroźny kontynentalny wicher. Cisza. Gdy walczący spostrzegą się nawzajem rozpoczyna się piekło. Świszczą kule, co chwilę słychać huk wybuchów okrzyki rannych i błagania o pomoc czy litość. Doskonałym pomysłem jest to, że ruscy gadają po rusku, a Niemcy po niemiecku. Daje to niespodziewaną frajdę gdy kładziemy krzyżowy ogień na dom, w którym broni się radziecka lekka piechota i po chwili dobiega nas krzyk „nas silna obstrieliwajut". Ekstra. Wadą natomiast jest to, że wielgachne czołgi poruszają się bez szmeru silnika. Dziwne, że my ich nie słyszymy, bo nasi żołnierze słyszą i nawet jeżeli wróg znajduje się za zasłaniającą go przeszkodą mogą stwierdzić, że tam znajduje się czołg.

Stalker



Grafika 75% Grywalność 85%
Oryginalność 99% Dźwięk 79%

Microsoft wreszcie wybrał się na Front Wschodni i powraca z niego z tarczą w garści. Prawdziwy weteran zimy się nie boi.

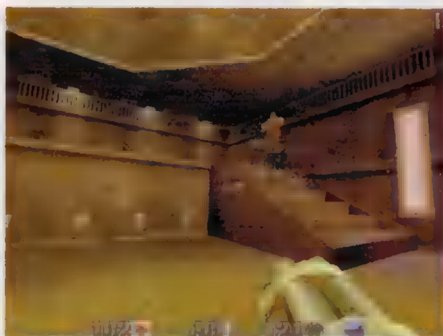
WERDYKT 86%

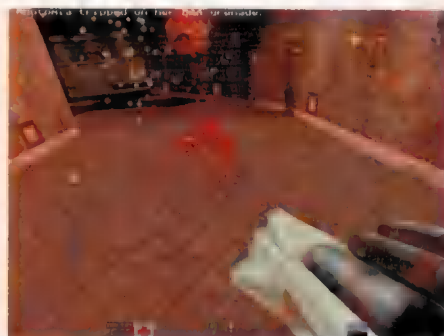
Quake 2: Netpack 1

INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	Id Software
Data wydania:	Już jest
Cena:	79.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, „Quake2"

„Netpack"... „Netpack"... A z czym to się je?





Po wydaniu dwóch mission-packów - przeciętnego „The Reckoning" i trochę lepszego „Ground Zero" - firma Activision postanowiła nie zasypywać gruszek w popiele. Właśnie wręcza do rąk kwakowców trzeci dodatek - „Extremities", zapychając tym samym dziurę do czasu premiery „Quake 3 Arena". Realnie patrząc, trzeci data disk to już lekka przesada, nie tylko dla recenzentów, ale i dla graczy, pragnących prawdziwej rozrywki na długie zimowe wieczory. Cwani szefowie marketingu zaatakowali tym razem od tyłu, w najczulszy punkt - tryb rozrywki wieloosobowej. Dostarczyli krążek po brzegi wypchany najlepszymi dodatkami do sieciowego „Quake'a 2". Czyżby rozgrzewka do „Areny"? Bardzo możliwe.

W „Extremities" oprócz takiego stuffu jak GameSpy (ułatwia podłączanie się do serwerów), najnowszego patcha 3.20 oraz 15 najpopularniejszych mapek (wśród nich „Fury" i „Rage" zgodnie okrzyczane najlepszymi do pojedynków 1 na 1), drzemie moc 11 najpopularniejszych MOD'ów: „Action Quake 2", „Capture", „Chaos Deathmatch", „Eraser Bot", „Jail Break", „Kick", „Powerball", „Qwar2", „Rail Arena", „Red Rover", „Rocket Arena 2". Ten ostatni, obok „Capture The Flag" i „TeamFortress", to najpopularniejszy dodatek dostępny w internecie. Zasady nie różnią się zbytnio od normalnego deathmatch'u 1 na 1, z tym, że walki rozgrywane są na specjalnych mapkach, a gracze po respawnie zaczynają z całym uzbrojeniem. Także ciekawie prezentuje się „PowerBall" - do złudzenia przypominający rugby. Jako członek jednej z dwóch drużyn, za zadanie masz dobiec żywy z piłką do bazy przeciwnika. Niezsieciowanych z pewnością ucieszy „EraserBot" - specjalnie zaprogramowany komputerowy przeciwnik, walczący jak „żywy", zaś tych, którzy pragną polepszyć swoją celność z Railguna, „Rail Arena". Nie można ominąć też „Chaos Deathmatch" - dodatku przynoszącego zestaw zupełnie nowych broni, takich jak: piła spalinowa, granaty laserowe, dwuręczny miecz, rakietnica strzelająca samonaprowadzającymi się rakietami, Buzz Saw (odpowiednik Razor Jack'a z „Unreal"). Na krążku „Extremities" znajdzie się nawet coś dla kochających strategie czasu rzeczywistego - „QWar2". Dowodząc małą grupką złych Stroggów za zadanie masz ukraść z bazy przeciwnika jednostki energii, a przy okazji zniszczyć jego centrum dowodzenia. Wszystkie Mody prezentują się nad wyraz okazale i potrafią z normalnego „Quake'a" zrobić zupełnie inną grę. Nie sposób ich tu wszystkich dokładnie omówić. Zainteresowanych zapraszam do kącika „FPP-Serwis" na naszym cedeku. Dla „Extremities" ciężko jest wystawić ocenę. Owszem, to umiejętnie dobrana dawka najlepszych dodatków do multi-player'owego „Kwaka" dedykowana prawdziwym fanatykom oraz ludziom mającym dostęp do sieci lokalnej (nie dla wszystkich MOD'ów postawione są serwery w internecie). Na pewno w jedną kopię powinni zaopatrzyć się właściciele gralni. Ale w sumie można ideę „Extremities" obrócić przeciw jej samej - „Przecież to tylko krążek zapchany dodatkami, które za darmochę mogę ściągnąć z netu!". Dla posiadaczy stałego łącza to żaden problem. Gorzej ma się sprawa z „modemowcami" i dla nich kupno tego „Netpacka" wydaje się być sensowne.

Groovy

Bardzo ciekawy zbiór najlepszych dodatków do „Quaka 2". Gorąco polecam...

WERDYKT **85%**



Przechwyć Mi Flagę!

Z tego całego „sztuffu" nie można nie omówić dokładniej najpopularniejszego dodatku, który święci swe triumfy zarówno po grze w sieci lokalnej, jak i w internecie. Mowa oczywiście o „Capture The Flag" (po polsku: przechwyć flagę), którego łatwe zasady w połączeniu z naprawdę przyjemną rozrywką bawią tysiące kwakowców znudzonych standardowym deathmatchem. Jako członek jednej z dwóch drużyn, musisz przechwycić flagę z serca bazy przeciwnika i zanieść do swojej, po drodze nie tracąc jej i głowy (dosłownie). Cała rozgrywka odbywa się na specjalnie zaprojektowanych do tej zabawy mapach napakowanych dziesiątkami broni, apteczkami, różnego rodzaju osłon, a także tzw. TECH power-ups - odpowiedników run z „CTF" do pierwszego „Quake". Wyróżniamy 4 rodzje Tech'ów: AutoDoc (regenerujący zdrowie oraz moc zbroi do 150), Distruptor Shield (gracz przyjmuje na siebie połowę siły broni), Time Accelerator (dwukrotnie przyśpiesza każdą broń), Power Amplifier (moc broni zostaje podwojona). Rozgrywka w „CTF" jest niesamowicie grywalna i sprawia dużo radości, a niektóre pojedynki między drużynami potrafią ciągnąć się w nieskończoność. Przy okazji - dodatek wraz z patchem znalazł się na lipcowym krążku GK.



INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	MicroProse
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Civilization II

Rynek gier strategicznych na Playstation wydaje się niedoceniany. Nie ma się co dziwić - w końcu konsola powstała z myślą o grach arcade. Dlatego kiedy już pojawia się nowa strategia i na dodatek jest nią doskonała „Civilization 2", która zapisała się w historii gier złotymi literami, każdy posiadacz PSX'a powinien poczuć drżenie rąk.

Gra „Civilization" to sprawa kultowa. Nie przeminie tak jak wiele innych tytułów, które pojawiają się jako wielkie hity, ale już po miesiącu nikt o nich nie pamięta. Ta gra na zawsze zostanie w pamięci graczy jako ta, która miała wpływ na kształtowanie się rynku gier. Świetny pomysł i idące w parze bardzo dobre wykonanie sprawiło, że powstała gra o niesamowitej grywalności. Nie ma tu grafiki, która powaliłaby Cię na ziemię, muzyka i dźwięki są takie jakie powinny być, czyli w normie, jest za to doskonały pomysł twórcy gry, Sida Meiera. W efekcie dostaliśmy produkt o niesamowitej grywalności. Jeśli ktoś z Was nigdy nie spotkał się z tą grą na PC lub innej platformie, spieszę z wyjaśnieniami. Burza, którą wywołałem na początku wzięła się stąd, że ta niesamowita gra zagościła wreszcie na Playstation. A o co w tym wszystkim chodzi? Pomysł wydaje się bardzo prosty. Zaczynamy grę w roku 4000 p.n.e. i kierujemy rozwojem naszego plemienia. Zakładamy pierwsze miasta, budujemy nowe jednostki wojskowe, którymi podbijamy inne ludy, zdobywamy obce miasta, walczymy czy też odkrywamy nieznane nam jeszcze tereny. Nasi myśliciele wynajdują takie niesamowite konstrukcje, jak np.: koło. Z czasem nauczyć się można wytapiać żelazo, pisać, bezpiecznie żeglować po morzu, itp. Zegar świata cały czas bije, Ty powiększasz swoje terytorium, rozbudowywujesz miasta, tworzysz cuda świata. Widzisz jak wszystko się zmienia, jaki postęp techniczny następuje na przełomie lat. Rycerze na koniach zostaną z czasem zastąpieni przez piechotę, czołgi, samoloty, rakiety... Po morzu zaczną pływać lotniskowce, łodzie podwodne. Zaczniesz kiedyś budować stację kosmiczną, którą dolecisz na nową planetę. A Ty cały czas widzisz, jak świat ewoluuje, masz wpływ na wszystkie zmiany. Zapewniam Was, że jest to bardzo wciągające.





W wersji na Playstation jest ta sama, bardzo wysoka grywalność co na PC. Zmienił się za to interface i grafika, niestety na gorsze. Zacznę od pierwszego. Na blaszaku miało się do dyspozycji myszkę + klawiaturę. To połączenie doskonale sprawdzało się w grze. Z przyczyn oczywistych należało zmienić na PSX'a sterowanie. Bardzo mało osób posiada myszkę, więc wszelkie ruchy i zmiany dokonuje się padem. Niestety, zwalnia to poruszanie się po grze, ponieważ dużo czasu spędza się na przeskakiwaniu między rozwijanymi tabelami. Na PC, aby wybudować miasto, wciskało się "B", na konsoli trzeba otworzyć tabelę i wybrać Build New City. Cała gra wygląda w ten sposób, ale taka jest cena za posiadanie pada. Jednostkami poruszasz się w ten sposób, że wybierasz strzałeczką jeden z ośmiu kierunków wokół Twojego np: rycerza. Na początku jest to dosyć uciążliwe, zwłaszcza jeśli grałeś wcześniej na blaszaku, ale z czasem można się przyzwyczaić i sterowanie staje się całkiem przyjazne. Najgorzej jesli masz już 30 miast, a Ty musisz znaleźć to jedno z tabeli, które akurat Ciebie interesuje. Pochłania to trochę czasu. Za to grafika jest po prostu brzydka. Mało widać, wszystko jest niewyraźne. Aż się prosi o wyższą rozdzielczość. Ja rozumiem, że gra ta na PC wymaga 8 MB RAM, a Playstation ma tylko 2. Bardzo widoczna jest ta różnica, ale czy nie dało się lepiej tego zrobić? Na szczęście w grach tego typu grafika nie decyduje o grywalności. A ta, jak już wspomniałem, jest niesamowita. Reszta opcji jest taka sama, jak na blaszaku, możesz wybrać jedną z piętnastu ras, jaką chcesz być, wybierasz maksymalnie do siedmiu przeciwników, obecność barbarzyńców, wielkość świata do skolonizowania... Omawiana wersja na PSX zawiera bardzo dużo podpowiedzi, jeśli odkryjesz jakąś nową technologię, od razu masz wytłumaczone jej zastosowanie. To jest na plus tej gry, za to na minus policzę „Civilization 2" brak, w stosunku do wersji na PC, opcji automatycznego rozbudowywania miast. Teraz sam musisz wybierać budynki, które chcesz postawić. Na szczęście są ministrowie, którzy doradzają Ci, co należałoby zbudować. Ale tak jak wspomniałem - jak już masz ponad 30 miast i w każdej turze musisz sprawdzić, co się w danym mieście buduje, to latanie po tabelach zaczyna być męczące.

„Civilization 2", mimo kilku utrudnień w dziedzinie interface'u oraz słabszej grafiki, to wciąż ta sama, bardzo dobra gra. Dlatego nie ma co owijać w bawełnę. Na Playstation nie ma w tej chwili żadnej alternatywy dla tej gry, „Red Alert" to coś zupełnie innego, bo tam akcja odbywa się w czasie rzeczywistym, natomiast „Civ2" jest rasową strategią turową. Na słabą grafikę można przymknąć oko, lecz obok tak wysokiej grywalności nie sposób przejść obojętnie.

Bartek

Grafika 65% Grywalność 96%
Oryginalność 99% Dźwięk 65%

„Civilization 2" na PSX. To chyba już wszystko wyjaśnia!

WERDYKT **90%**







Kensei Sacred Fist

Jeszcze jedna nawalanka na PlayStation? Tak, tym razem japońskie Konami po tym, jak odniosło sukcesy w wielu dziedzinach gier, postanowiło zakosztować czegoś nowego. Ich nowa gra „Kensei" ma przygotować żółtym panom nowe pole do popisu wśród bijatyk. Jak na pierwszą próbę, gierka prezentuje się całkiem nieźle.

Producenci gier muszą sobie zadawać pytanie, czy warto wypuszczać nową bijatykę na PSX, skoro i tak nie mają szans na pokonanie „Tekkena 3". Konami podeszło do tej sprawy z trochę innej strony. Postanowili skorzystać z już sprawdzonych pomysłów. Ich wybór padł na możliwie najlepszy wzór - „Tekkena". To, że Konami tworząc „Kensei" „wzorowało się" na grze Namco, to za mało powiedziane. Nie jest to plagiat, ale solidna zrzynka na pewno! Pierwsze skojarzenie „ja już to gdzieś widziałem" pojawia się w menu głównym. Tak samo skrolowane opcje, jak w „Tekkenie 2", nawet takie same tryby, które spotykamy w każdej nowej nawalance: Normal Mode, Vs, Time Attack, Survival, Watch Mode... Postaci do wyboru jest sporo, w sumie 22. Na początku możesz wybrać tylko 9, ale kończąc grę każdym z fighterów odkryjesz kolejne 9 osób, a jeszcze 4 dodatkowe czekają na odnalezienie. Obijać będziemy się na 15 arenach, o których mogę powiedzieć, że są ładnie zrobione, podobne do tych z „Tekkena 2". Nie mają ograniczeń rozmiarowych i są oczywiście dwuwymiarowe (w tle przewija się tapeta). A jak to wygląda w praniu? Na początku „Kensei" niezbyt mi się podobał, ale im dłużej grałem, tym bardziej mnie wciągał. Pierwsze co mi w oko wpadło to postaci. Są naprawdę duże - tak jak w Tekken 3 albo i ciut wyższe! Najwyższy facet zajmuje 3/4 wysokości ekranu. Jeśli chodzi o ich wygląd, to Konami wykazało się pewną niekonsekwencją. Jest tu kilka bardzo fajnych osób, wśród których znajdziesz tego naj..., ale są też postaci sprawiające wrażenie nie dopracowanych. Nie wiedzieć czemu brzydziej wyglądają, są słabiej oteksturowani lub, co mnie najbardziej zdziwiło - widać różnice w ich animacji. Ostatni boss do pokonania to śmiech na sali. Kilka tekstur na krzyż i garb na plecach tego twardziela. Zupełnie nie robi wrażenia, zwłaszcza że dosyć łatwo mu pokazać, kto tutaj rządzi. Co prawda większość gostków w „Kensei" jest ładniej wykonana niż w „Tekken 2", nie są tak kanciaści dzięki wygładzeniu, ale nie jest to jeszcze „Tekken 3". Rozgrywka jest wolniejsza niż w mistrzowskim produkcie Namco, chociaż nie mogę powiedzieć, aby zabrakło tu dynamiki. Combosy nie wchodzą tak łatwo w przeciwnika. Nie każdym fighterem można wykopać klienta w powietrze, a potem zaaplikować mu serię pięściami, w celu nadania makijażu. Nie ma także tak dynamicznych najazdów kamery, jak w „Tekkenie". Są rzuty, niektóre nawet brutalne - łamanie kończyn, spacerek po kręgosłupie... W trakcie obijania się przygrywa cały czas muzyczka, ważne że nie przeszkadza. Dźwięki zadawania ciosów także są ok. Na tym kończą się podobieństwa z serią „Tekkem". W „Kensei" zupełnie inaczej steruje się postacią. Główna zmiana, która jest rewolucyjna, a także, jak dla mnie, rewelacyjna, to brak skoków. Można wykonać kopniak w powietrzu, ale nareszcie nie ma latania po dwa metry nad ziemią. Wciskając góra/dół przemieszczasz się po arenie, a dodatkowo niektóre postaci, będąc blisko przeciwnika, obiegają go. Wystarczy wtedy szybka seria w plecy... Do dyspozycji masz cztery przyciski, którym przyporządkowano: pięść, kopniak, rzut i blok. I w tym momencie dochodzimy do najciekawszej rzeczy w „Kensei" - mianowicie bloków. Konami całkowicie inaczej podeszło do tego tematu, bardzo nowatorsko i oryginalnie. Trzymając blok, parujesz wszystkie ciosy górne, natomiast nad podcięciami przeskakujesz. Wygląda to bardzo fajnie, słowa nie oddadzą tego efektu. To trzeba zobaczyć, zwłaszcza pracę rąk podczas blokowania ciosów. Jest nawet jeden facet, który prowokuje przeciwnika - wystawia pyszczek i zachęca, aby mu przywalić. Jeśli już ktoś podniesie na niego rękę, to on przechodzi do kontry. Łapie Cię za nogę lub rękę, w zależności, w jaki sposób zaatakowałeś, i wykonuje reversala. Jak widać całą grę porównałem do „Tekkena". Zrobiłem tak, bo Konami samo się o to prosiło wydając klon produktu Namco. Ale najważniejsze - gra jest dobra, można przyjemnie popykać. W niektórych elementach jest nawet lepsza od „Tekken 2", na pewno gdybym ją miał ustawić w hierarchii, znalazłaby się między częścią drugą a trzecią „Tekkena". Jest troszkę za łatwa. Na najwyższym stopniu trudności, nie miałem specjalnych kłopotów z wygraniem. Konami ma swoją pierwszą nawalankę i nie musi się jej wstydzić.

Bartek

INFO

Wydawca:	Konami
Producent:	Konami
Data wydania:	Już jest
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe





Grafika 75% Grywalność 85%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Jak na pierwszy raz, całkiem udana nawalanka Konami. Daleko jej do „Tekkena 3", ale z „dwójką" może już skutecznie konkurować.

WERDYKT 78%

World League Soc

Na rynku PSX'a o miano najlepszej piłki nożnej zaciekle walczą trzy firmy. Są to: Konami ze swoim fantastycznym „Iss Pro '98", Electronic Arts z kolejnymi wersjami „FIFA" oraz Gremlin z całkiem niezłą „Actua Soccer". Wygląda na to, że do tego ekskluzywnego grona chcą także dołączyć panowie z Eidosu.



INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Silicon Dreams
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Producent omawianej gry, firma Silicon Dreams, stworzyła nową wersję soccera WLS - tym razem przydzielając jej numerek '99. Wydawca natomiast - Eidos - sypnął troszkę groszem i postarał się o niezłą promocję gry. W jaki sposób ? „WLS '99" firmuje swoim nazwiskiem sam Michael Owen, który wszędzie teraz opowiada, że ta gra daje mu najwięcej satysfakcji. W ten właśnie sposób Eidos, za pomocą swojego Michael Owen's „WLS '99" chce zarządzić wśród piłek. A czy mu się uda? Grę otwiera efektowne intro oczywiście z Owenem w roli głównej. Pierwsze miłe zaskoczenie to menu wykonane bardzo przejrzyście w podwyższonej rozdzielczości. Jak się później okaże, także i gra śmiga w hi- resie. Autorzy zawarli w „WLS'99" sporo opcji. Do wyboru mamy 9 stadionów, zróżnicowane warunki atmosferyczne, oraz dowolne pory rozgrywania meczów. Spece z Silicon Dreams dali nam powody do radości, zawierając 9 lig w „WLS '99", co daje ponad 150 zespołów !!! Oprócz tego są też reprezentacje, także i Polska. Niestety, licencję na prawdziwe nazwiska zakupiono tylko dla ligi angielskiej. W pozostałych drużynach nazwiska graczy są trochę zmienione (np. Roneldo). Na szczęście sprawę ratu-





je edytor, dzięki któremu w łatwy sposób można zrobić drobne korekty. Do rozegrania czekają mecze towarzyskie, pucharowe, a także ligowe. Ciekawe, że można stworzyć dowolną, wymyśloną ligę i turnieje pucharowe. Pod tym względem „WLS '99" umożliwia wiele kombinacji. Przed rozpoczęciem gry ustala się skład, a także taktykę. Zwłaszcza ta ostatnia opcja pozwala na spore zmiany - można ingerować w ustawienie całych formacji, czy też poszczególnych zawodników. Jeszcze tylko wybór liczby graczy (maksymalnie 4) i można już zacząć. Z chwilą rozpoczęcia meczu od razu rzuca się w oczy bardzo dobra, wyrazista, wykonana w podwyższonej rozdzielczości grafika. Świetnie wykonane boiska rzucają cienie na murawę, a ładnie animowani gracze, którym ruchów za pomocą techniki motion capture użyczył Owen, poruszają się bardzo zgrabnie. Wszystkie cienie zawodników liczone są w czasie rzeczywistym, a takie efekty, jak padający śnieg czy deszcz, są o tyle ciekawe, że zmienia się ich kąt padania wraz z ruchem zawodnika. Za wykonanie takiego enginu należą się pochwały twórcom!

W trakcie gry cały czas dwóch facetów (P.Brackley i R.Wilkins), podniecając się co chwilę, całkiem nieźle komentują. Oprócz nich za robienie atmosfery meczu odpowiedzialna jest też widownia. Efekt jest niezły i można stwierdzić, że się dobrze uzupełniają. Przyjemność z gry jest dosyć duża, ale pewnie większość z Was, tak jak ja, przejdzie pewną ewolucję. Początkowo będzie to frustracja i ciągłe pytanie: jak tu się strzela gole i czy w ogóle jest to możliwe?!! Z czasem jednak dochodzi się do perfekcji. Problem polega na tym, że bramkarz wszystko i z każdej pozycji broni (nawiasem mówiąc parady goalkeepera są świetnie wykonane, cudownie się rzuca i sparowuje piłki). Ale istnieje i na to sposób. Tuż przed polem karnym należy zwodem minąć obrońcę, następnie w sytuacji sam na sam strzelić podkręconą piłkę. Dokładnie tak samo jak to się kiedyś robiło w "Sensiblu". I oto cały sposób na tę grę. Jeżeli wcześniej byłem zadowolony, gdy udało mi się jakoś wygrać 1:0, to teraz wyniki 6:0 są na porządku dziennym, a byle szmata (podkręcona), która leci nawet prosto w bramkarza wpada. Całe szczęście, że z naprawdę mocnymi drużynami tak łatwo nie idzie. Autorzy „WLS '99" wprowadzili do swojej gry kilka świeżych pomysłów. W innych piłkach wystarczy wcisnąć przycisk odpowiadający za główkę i czekać, aż zawodnik grzecznie wykona polecenie. Tutaj jest inaczej - widząc spadającą gałę możesz sam zadecydować, czy przyjąć ją na klatę, strzelić z woleja, czy może główkować. Ale to nie koniec. Aby wykonać jedną z tych czynności, należy w odpowiednim momencie wcisnąć dany przycisk. Jeśli

cer '99









się spóźnisz lub pośpieszysz, to po prostu rozminiesz się z piłką! Niezłe! Czytając moje pochwały dla „WLS '99", ktoś mógłby pomyśleć, że doczekaliśmy się zmiany na tronie wśród piłek. Tak jednak nie jest. Jak każda gra, tak i ta ma pewne wady. Co prawda nie są one może zbyt uciążliwe, ale mają pewien wpływ na grywalność. Największą bolączką jest to, iż w wersji na PSX'a ciężko jest czasami rozróżnić zawodników obu zespołów. Dzieje się tak najczęściej, gdy trykoty obu drużyn są kolorów ciemnych, np. niebieski i czarny, i gra się na białej, ośnieżonej murawie. Bardzo często też sędziego brałem za zawodnika mojej drużyny. W ogóle sędzia zasługuje na szczególną uwagę. Jego praca jest ok. Mam tylko pytanie do twórców „WLS '99": dlaczego ten pan sprawia wrażenie jakby miał krzywicę, dlaczego biega bokiem? Oczywiście fakt ten nie ma wpływu na rozgrywkę, co najwyżej na humor... Inna rzecz, która mnie denerwowała, to poślizg piłki. Lekko podana potrafi przeturlać się przez pół boiska – tak jakby było ono taflą lodową. Ostatnia rzecz, dzięki której można dostać nerwicy, to fakt, że piłkarz, obok którego wylądowała piłka, nie uaktywnia się, tylko stoi jak sztywniak, a inny będący dalej chce do niej biec. Mógłbym się też przyczepić do brzydkich tekstur publiczności w wersji na PSX'a oraz do tego, że na 5 rzutów wolnych 4 kończą się golem, ale to by było już czepialstwem ... Testując „WLS '99" pokusiłem się też o sprawdzenie tej gry na PC. Poza obsługą akceleratorów 3D obie wersje nie różnią się w znaczący sposób. Jeśli chodzi o przyjemność grania, to jest ona jednak większa na blaszaku. Usunięto detaliczne usterki z Soniaka, takie jak: poślizg piłki czy sędzia-debil (teraz to zawodnicy na prezentacji wyglądają jak zdechlaki). Wysoka rozdzielczość cieszy oko i umożliwia rozróżnianie zawodników. Za to sterowanie jest zupełnie sknocone. O ile na PSX można było jakoś sobie poradzić to na PC używanie klawiatury mija się z celem. Gole strzela się identycznym sposobem co na konsoli, tylko trudniej wykonuje się zwody. „Michael Owen's WLS '99" to gra niezła, ale brakuje jej tego czegoś, co mi każe codziennie włączać „Iss Pro '98" na PSX i każdorazowo się cieszyć z każdego strzelonego gola. W WLS'99 gole także są bardzo widowiskowe, może nawet i bardziej, ale gra nie jest już tak dobra pod względem taktycznym. Jeden sposób polegający na przebieganiu sporego odcinka z piłką, wpadaniu w pole karne, w międzyczasie okiwaniu 3 obrońców, i strzeleniu gola tylko dzięki podkręconej piłce to chyba za mało, by trafić do elity w kategorii soccerów. Jeśli ktoś chce mieć grę z Owenem, to może „WLS '99" kupić – gra nie jest zła, ale też nie wzbudza dodatkowych emocji. Ja poczekam jeszcze rok, może wersja „WLS '2000" okaże się strzałem w dziesiątkę. Oby – dobrych piłek nigdy mało.

Barthez



Grafika 82% Grywalność 80%
Oryginalność 80% Dźwięk 60%

Ładna grafika, kiepskie sterowanie, sędzia z problemami – są lepsze piłeczki...

WERDYKT 75%

INFO

Wydawca:	Infogrames
Producent:	SunFlowers
Data wydania:	Już jest
Cena:	165.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Anno 1602

Czegóż można szukać w zapomnianych przez Boga ostępach Nowego Świata w sto lat po jego odkryciu? Sunflowers udowadnia, że prawdziwym herosem nie jest odkrywca, ale osadnik. Howgh!

Wyobraźcie sobie armadę wspaniałych okrętów wysłanych przez Portugalczyków, prujących wody oceanu i setki oczu wypatrujących kawałka lądu. Wspaniały kapitan, w mundurze z szamerunkiem oślepiającym od ilości złota podnosi lunetę i... Nie, tak wcale nie było, ludzie Kolumba zdychali z głodu, żarł ich szkorbut, a jedyne czego mieli pod dostatkiem łaziło po nich i żarło w plecy. Krzysio kombinował, w jaki sposób przekonać załogę by nie poderżnęła wszystkim gardeł i prowadził podwójną buchalterię w dzienniku pokładowym. Naga rzeczywistość... My na szczęście nie będziemy zmuszani do odgrywania podobnych szopek i spokojnie siedząc przed pecetem, z piwkiem w garści, poślemy naszych osadników do walki o „ucywilizowanie" dziewiczego kontynentu. Tylko że...

Nasza Mała Atlantyda

No właśnie, w zasadzie nie istnieje tutaj pojęcie wielkiego masywu kontynentalnego. Przed naszymi patrzałkami roztoczy swoje wdzięki przemiły archipelag, złożony z kilkunastu wysp. Oczywiście nie musze wspominać, iż nie sami podejmiemy próbę założenia kolonii. Nasi przeciwnicy, podobnie jak my zaokrętowani na swoich okrętach (w liczbie trzech), bardzo szybko wystartują ze wspólnej pozycji, by dopaść możliwie najlepiej rokującego terytorium. Teraz już chyba wszystko jest jasne. Chłopaki z Infogrames przejęli właśnie kontrolę nad najnowszym RTS-em ze stajni Sunflowers. Gra ma w sobie spory potencjał, który czeka na swego odkrywcę. Jeśli komuś morze kojarzy się z fregatą pod pełnymi żaglami i smakiem przygody na tajemniczym lądzie to wybornie trafił. Oto coś dla Ciebie. Jak już wspomnieliśmy dane nam będzie wyrąbanie ścieżki dla hord turystów ze Starego Kontynentu. I zrobimy to w prawdziwie mistrzowskim stylu za pomocą „Anno 1602". Jako dowódca jednego z czterech wielkich statków osiedleńczych musisz bezpiecznie wyładować powierzonych Ci ludzi i zapoczątkować tworzenie nowego państwa. No, może to nieco za dużo powiedziane. Po prostu kolonia, której będziesz twórcą, powinna stworzyć na tyle samowystarczalny system ekonomiczny, że nie stanie się osadą wygłodniałych półludzi polujących na współziomków. Właśnie dlatego oddano do Twej dyspozycji wypełniony po brzegi towarem statek.

Tierra, Tierra, Senor!

Po odkryciu wysp należy jak najszybciej podpłynąwszy do najbliższej zbadać jej wartość geologiczną. Odkrycie złóż rudy powinno być wystarczająca zachętą do założenia tutaj kolonii. Będzie to miało wielkie znaczenie w przyszłości, gdy zechcemy wybrać się zbrojnie na sąsiadów. Wtedy tylko „ogień i żelazo" będą naszymi sojusznikami. Później musimy wybrać zgrabna zatoczkę, przy której staną nasze zabudowania portowe. Będzie to miało ogromne znaczenie, bowiem cała „Anno 1602" mimo swego RTS-owego charakteru jest grą o wysokim stopniu strefowości. Magazyny posiadają ściśle ograniczony limit składowanych w nich rzeczy, oraz obszar terenu z którego mogą być one pobrane. Podobnie jest ze wszystkimi pozostałymi obiektami. Magazyn pełni jednak funkcję centralną i bez niego nie można prowadzić jakichkolwiek działań budowlanych. Jego usytuowanie tuż przy nabrzeżu jest jednak pewnym błędem, gdyż strefa działania tego obiektu może nie objąć całej wyspy, gdy jest ona większa od przeciętnej. Później szybko tworzymy pierwociny infrastruktury, domek łowczego, chatę rybaka i drwala. Gdy uda nam się dzięki działalności tych gostków uzupełnić poniesione starty w zapasach (najlepiej od razu rozpocząć import młotków), można przystąpić do stawiania bardziej zaawansowanych konstrukcji. Oczywiście od samego początku powinniśmy także budować dzielnice mieszkalne, ale nie warto przesadzać z ich ilością. Marze-



zwykle delikatna dziedzina. Bardzo ważną rzeczą są drogi łączące poszczególne budowle. Ponieważ do magazynu towar zwożony jest przez mieszkańców na drewnianych dwukołowych wózkach, musimy jak najszybciej połączyć wszystkie budowle siatką ścieżek lub kamiennych gościńców. Jest to jedyny sposób zaopatrywania osady, zaimplementowano więc tutaj opcję wyłączania transportu, by zapobiec przepełnieniu magazynu. Podobne znaczenie ma opcja wyłączania produkcji.

W momencie, gdy podstawowe problemy rozwiążemy, możemy zacząć zabierać się za rozwinięcie działalności. Pierwsze zakłady przemysłowe jakie mamy to farma owiec i tkacz, ich mariaż da nam materiał potrzebny do ubrania naszych mieszczuchów. Ten układ jest typowym przykładem banalnie prostych zależności występujących w tej grze. Mając hodowlę krów, możesz postawić i rzeźnika, który zacznie zaopatrywać osadę w żywność (znacznie lepszy od łowczego), podobnie wygląda sytuacja z innymi dziedzinami gospodarki. Jak widać zależności są bardzo proste i nawet bez przeglądania instrukcji szybko możemy znaleźć właściwą kolejność postępowania przy rozbudowie osady.

Handel, Wojna... Czyli Kasa

No tak, dobrnęliśmy do głównej części zabawy. Ale tutaj czeka Was rozczarowanie. „Anno 1602" nie jest typowym przedstawicielem swego gatunku, w którym po okresie quasigłówkowania dochodzi do zbrojnej rzezi. „Anno" jest po prostu humanitarne niczym Armia Zbawienia. Uczy pokory w odniesieniu do wojny i tego, że walka nie jest najlepszym rozwiązaniem. Najważniejsza jest ekonomia. Po okresie gromadzenia dóbr należy podjąć wymianę handlową. Najlepiej sprzedają się produkty finalne, czasami więc lepiej zakupić kilka surowców podstawowych i zająć się handlem. Warto podpisywać układy handlowe, co otworzy kontrahentom drogę do naszego portu, i nie będzie nas skazywało na działalność niezależnych kupców. Oczywiście zerwanie układu handlowego może być wyśmienitym pretekstem do rozpętania zadymy wojennej, ale czasami lepiej się wstrzymać i najpierw zmontować koalicję, by później nie stanąć w samopas przeciwko kilku wrogom. Łupienie nieprzyjaciela polega na niszczeniu jego posiadłości i wojska je osłaniającego. O ile bitwy morskie odbywają się praktycznie automatycznie (wystarczy zbliżyć okręt do wroga), o tyle działania na lądzie to już typowa taktyczna łamigłówka. Jednostki mają bardzo prosto przedstawioną wytrzymałość i dowodzenie nimi nie przedstawia większej trudności. Nie wierzcie jednak umieszczonym obok możliwościom formowania szyków – po sekundzie boju i tak zobaczycie wojenny bezład. W grze nie znajdziemy za to podstawowego elementu wszystkich produkcji „kolonizatorskich" – tubylców. Poszli do rezerwatu? Eeeech...





nie o utrzymaniu osady tylko z wpływów z podatku bezpośredniego to czysta mrzonka. Najważniejszym (zaraz po magazynie) obiektem w osadzie jest targowisko. To co się tutaj dzieje, jest prawdziwym clou gry. Decydujemy o eksporcie i imporcie towarów, uruchamiamy także wewnętrzny obrót materiałami, umożliwiając dokonywanie zakupów mieszkańcom naszej osady. Od razu należy zwrócić uwagę na konsekwentność przy stosowaniu tego rozwiązania. Nasi mieszkańcy po prostu pustoszą magazyny w zastraszającym tempie, co rzutuje na ilość materiałów potrzebnych nam do dalszego inwestowania czy handlu. Oczywiście dzięki temu zabudowania szybciej wzrastają, stają się piękniejsze i zamieszkuje je większa liczba ludzi. Jak widać jest to nie-



Tak wyglądał świat, nim kolonizatorzy wzięli się za twarze. Tylko... gdzie ci tubylcy?

Terra Incognita

„Anno 1602" od strony graficznej nie wnosi niestety do gatunku niczego nowego. Obserwujemy naszych pod-



władnych z umieszczonej w rzucie izometrycznym perspektywy. Dodano nam do tego możliwość zoomowania widoku i obracania mapki, co znakomicie ułatwia życie gracza. Teren i zabudowania oddano niezwykle starannie (w końcu to niemiecka robota), ale poza stwierdzeniem ich poprawności nic więcej dodać nie można. Postaciom daleko do swobody i delikatności jaką zobaczyć możemy w „Settlers III", ale ich zachowanie z całą pewnością nie będzie kłuło nieporadnością i sztucznością. Grafikę można określić jednym słowem – przesłodka. Jeśli kiedykolwiek mogliście pobrzdąkać na stareńkiej Amidze w „Genesię" zrozumiecie od razu co mam na myśli, jeśli nie – spójrzcie na zakurzone i upchnięte na dnie szafy kolejki PIKO, „Anno" dostarczy Wam co najmniej tyle samo radości. Warstwa muzyczna gry jest za to przykładem prawdziwego mistrzostwa. Odnosi się to głównie do głównego utworu, cichutko snującej się gdzieś za naszymi plecami. Jej barokowy manieryzm i nawiązanie do utworów muzyki klasycznej doskonale budują atmosferę zabawy. CD-Projekt, będący polskim dystrybutorem gry dołożył wszelkich starań, by „Anno 1602" gaworzyło radośnie dialektem słowiańskim. Spolszczenie samploteki i wszystkich informacji tekstowych to przykład dobrej roboty, która z całą pewnością podniesie wartość produktu na naszym rynku. W imieniu wszystkich giercujących składam serdeczne „Bóg zapłać", oby tak dalej.

Cumy Rzuć!

„Anno 1602" to produkt wykonany po prostu dobrze. Nie znajdziemy tutaj rzeczy porywających czy zmuszających nas do klęknięcia. Jest w tym niewielkim dziełku jednak jakaś magia, która nie pozwoli nam obojętnie przejść i przykuje do monitora na długie godziny. Nieskomplikowany system powiązań infrastruktury, bardzo klarowne zależności i „cukierkowatość" grafiki połączone z ideą budowania potęgi na pieniądzu, bez odwoływania się do oręża, to główne atuty gry. Dla profesjonalistów ciekawostka, dla początkujących produkt wart swoich pieniędzy. Naprawdę wato zobaczyć. **Jagd52&Suicide**

Grafika 87% Grywalność 84%
Oryginalność 75% Dźwięk 88%

O metodzie „złotego środka" słów kilka... Pokojowy RTS?

WERDYKT 85%

Myth 2: Soulblighter







Jeśli Bungie zamierzali nas zaskoczyć to im się nie udało. Czekaliśmy na następcę kontrowersyjnego „Mytha" od dość dawna i pilnie śledziliśmy wszelkie zmiany. Gdy dotarł do nas jasnym się stało, że tylko redakcyjny mistrz erpegów - Suicide, wystarczająco dobrze wypolerował swą misiurę.

INFO	
Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Bungie
Data wydania:	Już jest
Cena:	ok. 150.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Siedząc pod kwitnącą jabłonką przypatrywaliśmy się sobie nawzajem. Tamten miał na sobie lekką kolczugę i półpancerz, który zdjął sycąc się cieniem. Miecze leżały obok nas i tylko poruszające się szczęki ich właścicieli sugerowały, że obozują tutaj żywi ludzie, a nie postacie rodem z legend Babki Rhee. Dowódca znowu nas goni, skąd ten dziad ma w sobie tyle siły by wlec nas przez te zatracone ziemie. Przekleństwo znowu wróciło i trzeba będzie posiekać kilka bestii by zarobić ten nędzny żołd."(...)

Legenda

To tylko niewielki fragmencik tego czym uraczy Was „Myth 2". Najnowsza produkcja Bungie nawiązuje bardzo wyraźnie każdym swym porem do poprzednika, przeto nie bez kozery będzie wspomnieć, co tez naprawdę wydarzyło się swego czasu...

Opozycja nie musi tak od razu być jedynym zmartwieniem władcy. Gorzej, gdy z podziemnych czeluści na powierzchnię wychodzą prastare stwory, pragnące czym prędzej przejąć władzę. Upadli Lordowie zamierzali sięgnąć po koronę i tylko Bóg jeden (uups, chyba jesteśmy w baardzo pogańskich czasach) czym by się to skończyło, gdyby nie doskonałość Twego dowodzenia w wielkiej bitwie pod murami stolicy. Ale minęło sto lat i wszystko wskazuje na to, że przegnani złoczyńcy znów chcą wrócić. Początek jest niezwykle mizerny. Ot, w jakiejś wiosce zaczynają się dziać rzeczy, niebezpiecznie przypominające przeszłość - ożywione trupki, nikomu nie znane bestie etc. Traf chce, że właśnie Tobie, potomkowi dawnego zwycięzcy dostaje się do wykonania niezwykle delikatne misja. Musisz być „strażą pożarną" wysyłaną do kolejnych miejsc, w których zaobserwowano niewytłumaczalne zjawiska. Misiura na łeb, topór w dłoń, przed Tobą życiowa szansa zostania bohaterem... lub ścierwem.

Dziennik

Tak jak poprzednio będziesz mógł śledzić losy swoich podwładnych i rozwój akcji dzięki... własnym zapiskom! Koncepcja dziennika sprawdziła się znakomicie w części pierwszej i tutaj całkowicie ją przeniesiono. Oprócz walorów głęboko merytorycznych, w końcu ktoś musi nam wyjaśnić o co biega. Bungie stworzyło dzięki temu klimat starej opowieści, na której przebieg mamy znaczący wpływ. Z niego dowiemy się o okolicznościach zadania, a czasami trafimy na ślad podpowiedzi. Grafika, otoczka muzyczna i przede wszystkim głos lektora zostały dobrane bardzo starannie i tworzą mroczny klimacik.

Szybko zorientujemy się, że twórcy gry tym razem postanowili nieco zmienić okoliczności w jakich przyjdzie nam walczyć. Ciężki, duszny klimat wielkiej batalii został zastąpiony bardziej autonomicznym kawałkiem o przygodach grupy wojaków, którzy otrzymali rozkaz patrolowania terenu królestwa i zapobieganiu szerzeniu się zła. Mocne, nie? Tym bardziej, że wreszcie przestaje









to pachnieć Grunwaldem, a coraz bardziej zbliża się do fantasy. Nie łudźcie się jednak za bardzo - gdy wkroczycie w ten świat napotkacie tam samych znajomych.

Brzydka i Bestia

Właśnie taki wybór został nam dany przez dżentelmenów z Bungie. W stosunku do pierwowzoru bestiariusz poszerzono, ale nieznacznie. Pozostawiono tam większość nieprzyjemniaczków, dorzucając tylko kilku nowych potępieńców. Są to przede wszystkim mroczni wojownicy, najemnicy na usługach złego Barona - ludzie, lub postacie kiedyś nimi będące, które zakute w ciężkie pancerze są odpowiednikami naszych doborowych wojaków. Generalnie rządzi zasada (w stosunku do tych z mieczami) - im coś ma więcej na sobie żelaza i oczęta świecące w mroku, tym bardziej należy się go wystrzegać. Pozostawiono nam do dyspozycji zastępy krasnoludów wyposażone w odpowiedniki dzisiejszych granatów ręcznych, łuczników i podstawowe mięcho armatnie - rycerzy. Dodano jednak postacie podróżników czające się na naszej drodze i przyłączające się do walki w konkretnych scenariuszach. Należy je za wszelką cenę utrzymać przy życiu do końca danej rozgrywki, gdyż najczęściej dysponują oni niesamowitymi możliwościami (większą wytrzymałością, lepszym opanowaniem danej broni itp.). Ba, można nawet zrobić wypad w stronę zachowujących się dziwniasto postaci i przekonać się czy zaimplementowana opcja znajdowania sojuszników naprawdę działa.

Oczywiście nie zapomniano o czynniku wśród bohaterów gier wojennych najważniejszym. Chodzi rzecz jasna o doświadczenie. Nasi konuskowie eliminujący kolejnych jegomości odnajdują w sobie nowe zapasy energii czy chwyty pozwalające efektywniej wykorzystać „zabawki". Najlepsi (czyli ci, którzy przeżyją) przechodzą do następnej misji, wzbogacając szeregi naszych żołnierzy o weteranów i skutecznie zwiększając szansę na ukończenie poziomu. W zasadzie niemożliwe jest dobrnięcie do ostatniego, dwudziestego czwartego poziomu bez prowadzenia odpowiedniej polityki kadrowej - bez weteranów będziesz zawsze gołodupcem, którego pobije zgraja cymbałów. Rekruci to mięcho, szanuj doświadczonych żołnierzy i formuj z nich oddzielne grupy... Och chyba napomknęliśmy o...

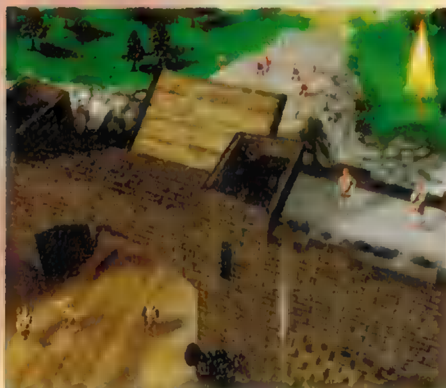
Taktyce

„Myth 2" powiela pomysł swojego poprzednika. Podległe nam oddziały formujemy w duże grupy, którym możemy nadać odpowiednie ustawienie względem wroga czy innych formacji. Na dole paska ekranu znajduje się kilka przycisków zarządzających szykiem. Wszystko jest piękne tylko że... zaznaczanie grup i szybkie przełączenie się między nimi - to iluzja. To chyba największy błąd gry, w założeniu mającej być taktyczną rozkoszą. Cóż z tego że mam gierojów, jak ZSRR, gdy podczas walki idą w zwarcie niczym wtyczka, a ich cofnięcie oznacza potrzebę ponownego zaznaczenia przemieszanych szyków. Uff, krew człowieka zalewa. Dzięki klawiszom kursora można oznaczyć przód formacji i odpowiednio ją ustawiać -wielki plus. Ale całkowicie kładzie go system sterowania widokiem (przy pomocy myszki). Trzymanie kursora w rogach ekranu daje nam skręt o odpowiednim promieniu, zaś ustawienie go w połowie długości linii ekranu przesuwa widok do przodu lub na boki. Niby proste, ale jak wspaniale potrafi zniszczyć pierwsze kilka godzin zabawy. Po pierwszej potyczce nabierzemy wrażenia, że bitwę oglądaliśmy z okienek wagonika na Diabelskim Młynie. Mimo, że zdołamy się po dłuższej chwili nauczyć posługiwania tym systemem, to niewygoda użycia go jest po prostu porażająca - wielki minus.

Podczas bitwy musimy pamiętać o podstawowej zasadzie prowadzenia rozgrywki w „Mythu 2". Jest nią ścisła segregacja formacji - łączenie łuczników i rycerzy zaowocuje tylko wyrżnięciem tych pierwszych podczas boju w zwarciu. Krasnoludy ze swoimi wybuchowymi pakunkami to w niedoświadczonych rękach samobójcza broń. Eksplozje nie rozróżniają - kto wróg, a kto swój. Trzymaj więc ich z dala od własnych szyków i wprowadzaj w sytuacjach takich jak opóźnianie czy nękanie wroga. Mają one tylko jedną wadę - są piekielnie mało mobilne, więc dobrze dać im podczas odwrotu „parasol" ze strzał łuczników. Ci ostatni zaś podczas przemarszów powinni być w środku kolumny bądź na jej czele, zaś przed walką dobrze wypędzić ich przed linię swoich wojsk i wycofać gdy przeciwnik zacznie podchodzić niebezpiecznie blisko. Eeech, chyba zaczynam włazić w paradę komuś z działu Porady.

Strasznie Jest

„Myth 2" od strony graficznej wnosi niewiele nowego w porównaniu do swojego brata. Poprawiono jakość tekstur (cały czas mówimy o wersji akcelerowanej, Ci którzy jeszcze nie mają takowego gadżetu powinni go szybko nabyć!) i ich sposób nakładania, dzięki czemu nie mają tendencji do „krzaczenia się". Dzięki zastosowaniu dynamicznych warunków pogodowych i (niewielkiej co prawda, ale zawsze) aktywności flory i fauny całość wygląda dość realistycznie i potrafi napędzić niezłego stracha. Unosząca się z bagnistego cmentarza mgła czy zalane lochy robią niezłe wrażenie. Nie poprawiono niestety postaci naszych żołnierzy, przez co czasami zachowują się nieco sztucznie i „kanciasto". Zadziwiający jest fakt, że im postać wroga jest bardziej, hm... niekonwencjonalna, tym lepiej animowana - to zagadka dla Czytelników. Oprawa muzyczna produktu jest średnia i tylko takie kawałki jak motywik grający podczas odczytywania kart pamiętnika, głos samego lektora i samploteka bitych nieprzyjaciół ciągną ocenę w górę. Reszta to nic specjalnego.



„Myth 2" zadowoli każdego gracza, dla którego synkretyzm gatunków jest zaletą. Ostrzegam jednak - rasowi rolplejowcy i maniacy taktyki mogą poczuć niedosyt, mimo 24 krwistych leweli. Może sytuację uratuje tryb multi-player? Warto spróbować! ***Jagd52***



Dla taktyków lubujących się w klimatach fantasy to obowiązkowy zakup. Inni po prostu powinni mu się przyjrzeć.

Grafika 85% Grywalność 87%
Oryginalność 82% Dźwięk 90%

Młodszy braciszek łudząco przypomina starszego, choć pielucha nie wystaje mu tak bardzo z becika i maleństwo ma niezwykle zdrowe uzębienie.

WERDYKT **88%**







Warzone 2100

„Wyłaź, BattleZone" - wysyczał przez zaciśnięte zęby nasz dzisiejszy gość i kopniakiem utorował sobie drogę wśród pudeł zalegających na podłodze. To się nazywa wejście - nawet Errol Flynn wysiada.

Wyobraźcie sobie, że Wasz pecet któregoś ranka odmówił totalnie współpracy i widząc to co spoczywa w otchłaniach jego twardziela ogłosił bunt (dementujemy niniejszym pogłoski, jakoby chodziło o wspaniały zestaw skanów z partycji D) . Ale wystarczyłoby zamachać mu przed nosem dwukompatem z „Warzone 2100" na okładce, by zaskoczył radośnie i rozpoczął zwykły dzień giercowania. To oczywiście fantazja, ale podobne do tej maszyny zachowanie było moim udziałem, gdy wreszcie dorwałem się do tego towaru. Po odpaleniu produktu zaczęło się totalne wymiatanie.

Oczywiście mamy wojenkę (a jakże), w dodatku dość ładnie określoną czasowo już w tytule. XXII wiek ma to do siebie, że ludzkość zdołała totalnie zapomnieć o przykrych wspomnieniach sprzed dwustu lat i wzięła się za twarze, przeprowadzając totalną demolkę w kosmosie. Naszym udziałem w tej zadymie będzie dowodzenie operacjami wojskowymi na kilkunastu planetach, cel jest prosty - zabij i przetrwaj.



Zona Nr 1

Warzone 2100 to RTS, ale nie śmiem użyć tutaj słowa „klasyczny", tak ostatnio często pojawiającego się w naszej rodzimej prasie. Warzone to prawdziwa rewolucja! Jego wielką zaletą jest fakt, że całą akcję wepchnięto w naprawdę niezły engine 3D. Korzyści z tego płynące są przeogromne. Mamy tutaj możliwość śledzenia akcji z dowolnie wybranego punktu odniesienia. Zoom na pole boju, obroty wokół dowolnie wybranego punktu, że o swobodnym przemieszczaniu widoku we wszystkich kierunkach nie wspomnę. Ba, ale to już mieliśmy w chociażby wspomnianym na wstępie „BattleZone". Zgoda, ale tutaj nie zapomniano, że ma się do czynienia ze strategią, a nie quasi-symulatorem ruchomego punktu dowodzenia. Wszystko co wynaleziono dobrego w klasycznym RTS-ie wsadzono i tutaj. Grupowanie jednostek i ich przywoływanie odbywa się za pomocą dwóch klawiszy, a fabryki produkujące uzbrojenie mogą dostarczać całą swoją produkcję do wybranego przez nas punktu na mapie. Ale „Warzone" wnosi tutaj wiele nowinek: nasze jednostki mogą się uczyć, a każda z nich ma oddzielną statystykę swych dokonań, w zależności od dokonań jednostka może być awansowana, co daje jej efektywniejsze wykorzystanie uzbrojenia. Jednostki mają dużą samodzielność, którą można ograniczać lub rozwijać, w zależności od potrzeb, dzięki pomysłowemu menu, dostępnemu dla każdej z nich, lub całej grupy.





INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Pumpkin Studio
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Można tutaj ustalić zasięg ognia, zachowanie na polu bitwy wobec strat całej grupy, tryb strzelania etc. Oczywiście możemy przydzielić dane jednostki do obrony konkretnego obiektu czy miejsca - te piętnaście ikonek daje nam niesamowite możliwości.

Strefa Produkcji

Warzone daje nam również możliwość rozwoju tak potrzebnej do przetrwania infrastruktury. Budowanie fabryk, szybów wydobywczych, elektrowni, centrów dowodzenia i tym podobnych rzeczy (jest ich tutaj kilkana-







ście) pozwala nam na szybką regenerację sił i ich rozwój. Ograniczeni jesteśmy ilością energii, jaką produkują nasze generatory, ■ która jest czymś w rodzaju gotówki. Wielki potencjał tej gry spoczywa w możliwości edycji naszego arsenału. Jeśli nasze zakłady naukowe opracują nowy model wyposażenia, to jego bardzo szybkie wdrożenie pozwoli na natychmiastową manipulację w istniejącym układzie uzbrojenia. Każda z maszyn zbudowana jest z trzech części, kadłuba, wieży i systemu napędowego. Ponieważ nasi naukowcy mogą opracowywać te wynalazki, jakie zdobyliśmy w formie projektów na wrogu, szybkie rozbicie baz nieprzyjaciela jest jedynym wyjściem z przykrej sytuacji impasu naukowego. Gdy zaś takie cudo wpadnie nam w łapki, nasze warsztaty naukowe mogą zacząć pracować. Generalnie po wynalezieniu nowego pancerza czy uzbrojenia, możliwe jest natychmiastowe uzupełnienie arsenału o nową jednostkę lub zupgradowanie już istniejących w spisie. W ten prosty sposób możemy szybko zmieniać skład naszej armii. Ale nie samą wojną człowiek żyje. Możliwe będzie stworzenie ruchomych warsztatów naprawczych (czyli skojarzenie ciężkiego podwozia i dźwigu naprawczego). Te słabo opancerzone jednostki będą prawdziwą służbą medyczną naszej armii. Bez nich nawet wielcy weterani z kilkudziesięcioma wrogami na koncie pękną wcześniej czy później i rozprysną się na tysiące kawałków. Oczywiście wśród znalezisk we wrogiej bazie możemy także odszukać projekt nowoczesnych generatorów, co znacznie podniesie wydajność naszego systemu finansowego. Te i inne zabawki pozwalają nam się przekonać, że „Warzone 2100" jest grą przemyślaną niemal pod każdym względem. Weźmy teraz na ruszt system produkcji. W różnych grach tego typu wybudowanie kilku fabryk czy ośrodków badawczych co najwyżej zwiększało szybkość otrzymywania jednostek (vide „Dune 2000"). Tutaj każdy zakład może pracować nad innym typem uzbrojenia, ■ o szybkości produkcji danej fabryki decydują możliwości pobliskiej elektrowni. Oczywiście możemy planować produkcję o kilkanaście jednostek naprzód, nie troszcząc się o to, że podczas wielkiej bitwy poza bazą usłyszymy słodki głos lektora: produkcja zakończona. I będziemy musieli opuścić bój, by podesłać posiłki na czas. Tutaj zaczyna wszystko pachnieć niemalże dostojeństwem turówki.

Strefa Wojny

Kiedyś musi do tego dojść - łapiemy się z przeciwnikiem za bary! Produkcja ustalona, szereg czołgów pręży swe, kchem... pancerze. Ruszamy... Spokojnie! Stój! Teraz czas na ułożenie odpowiedniego szyku. Tutaj niestety „Warzone" się nie popisał i musimy wszystko układać ręcznie. Ale za to ponowne ułożenie jednostek nie będzie konieczne, gdyż zapamiętują ostatnie ustawienie. Tworzymy więc grupy i ruszamy. Dzięki sprytnemu sposobowi przywoływania jednostek nie jesteśmy zmuszeni do ciągłego ich śledzenia. Mapa natychmiast wycentruje się na wezwanej grupie. Dowodzenie nimi jest proste jak drut. Automatycznie się bronią przed napadem wroga, choć mają bardzo negatywną tendencję do szybkiego pościgu za uchodzącymi jednostkami, co często kończy się rozstrzelaniem goniącego pod murami bazy nieprzyjaciela. Jednostki bardzo szybko tracą punkty wytrzymałości i trzymanie w odwodzie kilku ruchomych punktów naprawczych jest genialnym pomysłem. Atakować należy bardzo szybko i po zniszczeniu konkretnego punktu szybko się cofnąć. Szarża na ślepo to samobójstwo, tym bardziej że tylko zamontowanie na wzgórzu wieży z radarem pozwoli na wczesne wykrycie wroga. Oczywiście możemy też tworzyć jednostki wyposażone w systemy zwi: du elektronicznego, ale ich wytrzymałość jest niewielka, a potrafią sporo kosztować. W grze przeważają misje typu szukaj i zniszcz, czasami dochodzą do tego zadania wykonywane na czas, lub te, w których musimy odnaleźć konkretne rzeczy czy punkty w terenie. Ich rozmaitość jest duża i nikt przy „Warzone 2100" nie powinien się nudzić. Rozgrywka jest bardzo wciągająca.

The End

„Warzone 2100" to prawdziwy hit. Możliwość edycji jednostek, sprytnie i wygodnie połączone elementy zarządzania zasobami i bitwą pozwalają mi przypuszczać, że wybrana przez twórców droga „złotego środka" jest właściwą. Tutaj każdy strateg znajdzie coś dla siebie. A będzie to bardzo smakowite danie, podane na wspaniałym półmisku z przygrywającą obok kapelką. ***Jagd52***

Grafika 88% Grywalność 80%
Oryginalność 80% Dźwięk 89%

Naprawdę wspaniały RTS wprowadzający do gatunku szereg nowości, które mogą stać się niebawem standardem.

WERDYKT 90%

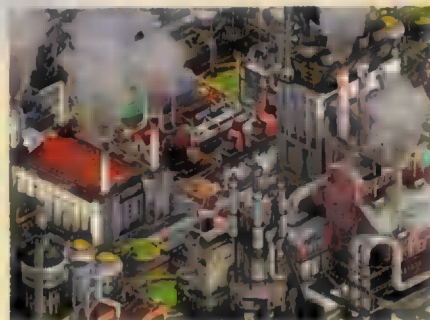


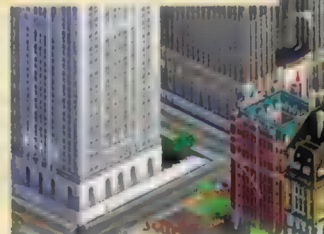
Sim City 3000

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Maxis
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Budujemy nowy dom, jeszcze jeden nowy dom... Rozlegało się śpiewnie znad biurka rednacza. Przez chwilę myśleliśmy, że znowu wpadła mu w ręce kolejka PIKO, ale tym razem ambientowe dźwięki dochodzące z głośników pozwalały nam domyślać się, że wreszcie Maxis spełnił swoje obietnice. Oj, to cudo nawet zaśpikało po polsku! Dziękujemy Wam, chłopaki z IPS!









Dokładnie! Po sekundzie okazało się, że nasz wspaniały Pierwszy Po Bogu po prostu został wchłonięty przez niezwykły produkt Maxisów - „Sim City 3000". Wreszcie, chciałoby się wysapać. Doczekaliśmy chwili, gdy jedna z najstarszych gier menedżerskich w historii komputerowej rozrywki doczekała się trzeciego wcielenia. Pokrzepieni tą myślą zaatakowaliśmy stanowisko rednacza (Ja(gd) do spółki z Suicidem). Akcja była nad podziw sprawna i delikwent nic o niej nie wiedział do momentu, w którym maszyna zażądała: please insert CD. Ale wtedy wspomniany cedek tkwił już w naszym napędzie.



Maxis to jedna z tych firm, które naprawdę kochamy, a czasami nawet potrafimy szanować. Po niesłychanym „Sim City" (czy ktoś to jeszcze pamięta?!) długo przyszło nam czekać na sequela w postaci bardzo dopracowanego „Sim City 2000". Ale od tego momentu zaległa cisza. Firma wdała się w niezbyt udany projekt „Sim Tower" i popełniwszy kilka innych, równie nieprzemyślanych decyzji nagle stanęła w obliczu bankructwa. Jedynym ratunkiem mogło być tylko wskrzeszenie hitu. Taką „brzytwą dla tonącego" był właśnie projekt „Sim City 3000". Szeroko reklamowany, miał nam pokazać nowe oblicze klasyka. Zapowiadano z wielkim szumem nadejście nowej ery gier strategicznych, a wszystko to za sprawą niesłychanego enginu, pozwalającego dowolnie zoomować widok i zejść z wysokości helikoptera do poziomu ulicy by porozmawiać z przechodniami. Wszystko cacy tylko... firma przeliczyła się z możliwościami. Już wszystko wskazywało na to, że nie tylko „Sim City 3000" ale i Maxis przejdą do historii, gdy pomocną dłoń wyciągnęła wietrząca interes EA. Po licznych perturbacjach i zmianach koncepcyjnych gry wreszcie ją mamy. Jaka jest?



Pomaluj Mi Świat

Przed wszystkim bardziej kolorowa od swych poprzedniczek. Nigdzie indziej, jak właśnie na przykładzie tej serii widać ewolucję sprzętową komputerów domowych. Teraz będziemy mogli nie tylko obserwować nasze miasto z lotu ptaka, zoomować wi-

doczek czy go obracać. Dane nam jest również użycie do zabawy pokładowej dopałki 3D, dzięki czemu jakość obserwowanej graficzki potrafi się nieznacznie podnieść. Piszę nieznacznie, gdyż w naszym przypadku użycie karty Monster I spowodowało tylko przejściową poprawę obrazu kosztem szybkości działania - oto i pierwszy babolec tego tytułu. Brniemy jednak dalej. Od razu rzuca się w oczy znacznie ulepszona wizualizacja naszego City. Przede wszystkim widać to po konstrukcjach - domy wreszcie przestały przypominać bezbarwne klocki poupychane przy zapełnionych pikselami ulicach. Teraz można cieszyć gały full colorem. Specjaliści od rozwiązań architektonicznych wreszcie dorwali się do jakichś podręczników z tej dziedziny (polecamy Kocha). Każdy z typów zabudowy (rezydencje prywatne, zabudowa przemysłowa i handlowa) posiada swój odmienny od reszty klimat. Jeśli już wyznaczyliśmy parcele i podłączyliśmy doń wodę i prąd możemy obserwować rozwój poszczególnych części miasta. Faz rozwoju poszczególnych terenów jest znacznie więcej i w dużej mierze uzależnione są od okresu w jakim pogrywamy (im wcześniej zaczniemy tym więcej dymiących kominów) - daje nam to niezłą zabawę podczas oglądania przemian. Twórcy nie zdecydowali się jednak na wciśnięcie tutaj dynamicznej pogody czy pór roku, więc konstrukcje przy bardzo długim pogrywaniu zdążą się nam opatrzeć. Na ulicach wreszcie toczy się normalne życie, samochody nie są już kawałkami pikseli, więc wrażenie jest niesamowite - znacznie lepiej widać tutaj potrzebę stosowania dwupasmówek czy autostrad. O poprawionym ruchu i wyglądzie takich obiektów jak statki czy samoloty nawet nie wspominamy - po prostu cieszą oko.

Zew Miasta

Nieco mniej zabawnie jest z oprawą muzyczną produktu. Twórcy deklarowali użycie ambientowych muzyczek, ale gdy po raz pierwszy odpaliliśmy grę zaskoczyła nas wielka klimatyczność tych kawałków. Co za dużo to niezdrowo - zadecydowaliśmy i szybko zaczęliśmy gmerać przy opcjach dźwięku. Na szczęście po dłuższej chwili okazało się, że do giery dorzucono sporo jazzowych melodyjek, które swoją „acidowością" nie psują już klimatu. Samploteka za to jest prawdziwym przykładem mistrzowskiej roboty. Nasze miasto żyje wydając z siebie odgłosy metropolii, ale gdy zechcemy bliżej przyjrzeć się poszczególnym obiektom witają nas dźwięki charakterystyczne dla przeznaczenia danych konstrukcji - dzwonek na przerwę w szkole, pukanie do drzwi (lub gong) gdy klikniemy na rezydencję, odgłosy biura w dzielnicach przemysłowych i handlowych. Nie wspominamy o straży pożarnej czy policji - to trzeba usłyszeć.





Ratusz

Każde miasto ma swego burmistrza i prawdziwym nieszczęściem (lub przeciwnie) Twoich mieszczuchów jest Twoja osoba. Masz do swej dyspozycji komplet doradców (zrezygnowano ze zdjęć na rzecz dość humorystycznych rysunków), u których możesz zasięgnąć informacji z każdej dziedziny. Od budżetu po politykę edukacyjną i zdrowotną. Tutaj także znajdziesz wszelkie petycje od swoich mieszkańców. Radzimy je dość szybko spełniać, gdyż ich „olanie" grozi co najmniej strajkiem, a zamieszki raczej nie są wliczone do Twojego budżetu, nieprawdaż? Jeśli już grałeś w „Sim City 2000" to nowe dziełko Maxis będzie miało przed Tobą niewiele tajemnic. Zachowano tutaj całą strukturę przyczynowo-skutkową dokładając kilka nieznanych wcześniej obiektów, co bardzo wzbogaciło grę. Z rzeczy podstawowych - znacznie rozwinięto takie rzeczy, jak system dróg, poprawiono budowanie sieci energetycznej (teraz przy parcelach sąsiadujących przez ulicę nie trzeba stawiać słupów) i wodnej (wraz z nowym systemem pomp głębokościowych). Wszystko to dostępne jest do natychmiastowego użycie dzięki bardzo prostemu menu (czasami przypominającemu gry dla dzieci). Tak łatwe opisanie potrzebnych części infrastruktury bardzo podnosi grywalność. Oczywiście nie zapomniano o tak potrzebnych służbach, jak straż pożarna i policja - teraz możemy wskazywać obiekty, którymi stróże prawa czy strażacy mają się natychmiast zająć, a nie zdać się na tępotę maszyny. Jedną z rzeczy bardzo „in minus" jest brak edytora pozwalającego na swobodniejsze kształtowanie terenu - to co tutaj znaleźliśmy pozwala na to w niewielkim stopniu. Wielkim plusem jest za to gigantyczna dawka humoru jaką wtłoczono w tak szacowne ciało. Kawałki w stylu „pewien facet odkrył po 27 latach małżeństwa, że jego żona jest pelargonią" mieszają się z tak niesamowitymi akcjami, jak grupy strajkowe pikietujące na ulicach z transparentami w garści. Mniam!

Wszystkie tego typu zmiany bardzo wyraźnie wskazują na zmianę podejścia twórców programu do nas, klientów. Powoduje to, że jest ona, właśnie grą wymarzoną przez wszystkich miłośników serii. Wprowadzone tutaj zmiany, choć z pewnością nie rewolucyjne (poza oprawa graficzną, znacznie zmodyfikowaną) czynią z niej wspaniałe uwieńczenie wieloletniego cyklu. To gra dla każdego, zachwyci i profesjonalistę i parweniusza. Na długie wiosenno-zimowe wieczory - stwórz swoje miasto, lub odgrzej sejwy z „Sim City 2000", ta gra jest w pełni kompatybilna w dół! ***Jagd52&Suicide***

Grafika 95% Grywalność 94%
Oryginalność 85% Dźwięk 87%

Dla każdego, wyśmienita i dopracowana w każdym calu.

WERDYKT **92%**



Uprising 2: Lead a

INFO	
Wydawca:	3DO
Producent:	Cyclone Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

„Uprising" powraca! To gromkie hasełko przetoczyło się przez redakcję i zostawiło po sobie niezbyt miłą dla Was, Czytelników, pamiątkę... niniejszą recenzję. No, otrzyjcie więc modre oczęta i skupcie na tekście. Bo, jak to mówi dwóch dezerterów z TV... naprawdę warto.

Przede wszystkim musimy wyjaśnić sobie założenia najnowszego produktu 3DO. Naszym zadaniem w tym wskrzeszonym arcydziele będzie totalna eliminacja konkurencji, pragnącej tak samo jak my zająć najważniejsze dla dalszego prowadzenia wojny planety. Gra bowiem przybrała rozmiar galaktyczny zmuszając nas do zaciągnięcia się w szeregi korporacyjnej armii, której żołnierze walczą o i za pieniądze. Kasa uber alles!

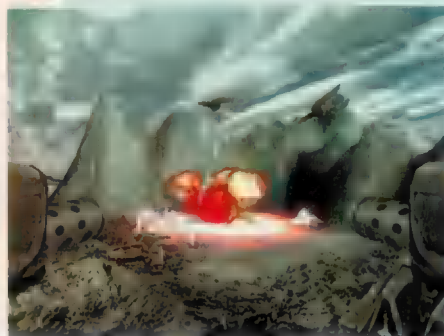
Gatunek

„Uprising 2" ze swych założeń i prezentacji przypomina niedawny wielki hicior - „Urban Runner". O ile tam koncentrowaliśmy się na wykurzenia przeciwnika z miasta, nam przyjdzie walczyć najczęściej w pustym niczym łeb polityka terenie, urozmaiconym niesamowitymi tworami geologicznymi. „UR" nauczył nas boju środkami dość niekonwencjonalnymi (choć bardzo przypominającymi współczesne konstrukcje zmechanizowane), „Uprising 2" narzuci nam podbój kolejnych planet „zabawkami" do złudzenia przypominającymi to, co dziś paraduje po poligonach (noooo, może z wyjątkiem środków latających). „Uprising 2", jak widać z tego bardzo pobieżnego zestawienia, nie odkrywa niczego nowego. Bardziej nadaje nowe brzmienie staremu jak świat kawałkowi, zaskakując nas czasem niektórymi rozwiązaniami. Największe zmiany widać natomiast w oprawie graficznej. Przejście do pełnego trójwymiaru było wspaniałym posunięciem, a doświadczenie ludzi z 3DO nie dopuściło do spartolenia roboty. Zaimplementowano tutaj elementy dowodzenia na poziomie dowódcy grupy, kładąc szczególny nacisk na część bitewną, która nie jest niczym innym jak tylko radosną strzelaniną z wszystkimi obostrzeniami quasisymulacji. Nasz pojazd ma określoną wytrzymałość, zapas amunicji i... gotówki. O tym po co to wszystko - już za chwilę.

Zaciągnij Się

Nie będzie to kryptoreklama papierosów XYZ. Naszemu bohaterowi śmierć z powodu raka płuc nie grozi, są





inne sposoby... Możemy wziąć udział w największej przygodzie życia - podboju planet. Jako młody podchorąży (jeden z tych jegomości cerujących skarpetki „do kantu") możemy spróbować swych sił na słabo chronionej planecie Tyr. Zostanie oddane Ci pod komendę niewielkie zgrupowanie wojsk, z Twoim „wozem sztabowym - maszyną do specjalnych poruczeń, na czele. Postępowanie jest proste. Musisz odnaleźć bazę wroga (stosując się do przesyłanych co jakiś czas poleceń ze sztabu), zniszczyć ją, poczekać aż Twoje jednostki zaopatrzeniowe wybudują na ruinach konkurencji własną infrastrukturę i szarżujesz dalej. Gra posiada pewne

Niesamowita orgia eksplozji i radości niszczenia!

elementy strategiczne. Otóż naszym zadaniem nie będzie tylko eksterminacja wroga. Wiąże się ona bowiem z uzupełnianą przez komputer pulą gotówki, zasada jest prosta - im więcej zniszczysz, tym więcej masz na koncie kasy. Każdy wróg wpisany jest do specjalnego cennika i zaraz gdy tylko rozpryśnie się w chmurze eksplozji Twoje konto uzupełnianie jest o okrągłą sumkę. Kasę używamy do rozbudowy własnych baz, co polega na ściągnięciu z orbitalnego centrum odpowiednich obiektów. Mamy tutaj więc systemy zabezpieczeń (wyrzutnie rakiet przeciwlotniczych, działa plazmowe Gatlinga itp.) i infrastrukturę (fabryki czołgów, bombowców, obiekty naukowo-przemysowe). Jeśli odpowiednio zgramy te elementy będziemy mogli podczas boju korzystać z zaplecza, które podsyłać nam będzie jednostki wsparcia. Proste jak drut - fabryka tworzy daną konstrukcję i umieszcza w puli do wykorzystania. Gdy będziemy jej potrzebować wystarczy poprosić o teleportowanie do rejonu, w którym się znajdujemy i już można zacząć zespołową siekaninę. Tutaj niestety wychodzi największa wada gry - podczas walki nasi sojusznicy strzelają do tego co my, gdy zaś my milczymy walą do najbliższego wrażego obiektu, kompletnie ignorując zasadę wspierania się ogniem. Należy przez to uważać, aby natarcie nie utknęło w martwym punkcie. Jednostki, które dano nam na wsparcie, po zakończeniu boju pozostają w rejonie pola walki i dozorują je. Jeśli chcesz bić się gdzieś indziej - wyprodukuj nowe! Nasz komputerowy sojusznik wspiera nas o tyle, że gdy w pobliżu takiego zgrupowania wybuchnie zadyma, wszystkie wozy przybywają w ten rejon (co parę razy uratowało nam tyłki). Jak z powyższego widać bardzo postawiono na element zręcznościowy, spychając na plan dalszy zabawę w konstruktora i zupełnie ignorując taktykę.

Postawiona przez nas baza także posiada pewne właściwości obronne. Poprzez to, że możemy budować wyrzutnię pocisków obrona tego rejonu będzie ułatwiona. Najważniejszą w niej rolę pełni centrum dowódcze - Cytadela. Ten strzelisty obiekt ze swoimi szybkostrzelnymi działami jonowymi jest rdzeniem obrony. Aby podnieść walory zabawy umożliwiono nam wskoczenie na siedzisko celowniczego i osobiste rozprawienie się z wrogiem. Tak jest praktycznie wszędzie - najważniejsze sektory obronne możemy przejąć osobiście!

Oprócz Błękitnego Nieba

„Uprising 2" zaskakuje przede wszystkim grafiką. Gdy wejdziemy na pole bitwy zostaniemy po prostu zauroczeni. Wszystkie obiekty wykonano niezwykle starannie, począwszy od naszego pojazdu pozostawiającego po sobie ślady na piasku, po futurystyczne konstrukcje





nd Destroy



mieniące się setkami kolorów i sprawiające wrażenie żywych istot. Powalające natomiast jest spojrzenie w niebo - pierwsze co się Wam nasunie będzie zapewne jedno słowo... „Unreal"! Ufff, wspaniałe, dynamiczne, rozjaśnione blaskiem dalekich galaktyk (niektóre nawet widać bardzo blisko) po prostu żyje. Na drugim miejscu możemy postawić pojazdy, starannie oteksturowane i niezwykle wyraziście zbudowane - na pierwszy rzut oka (bez pomocy pokładowego HUD-a) można zorientować się z kim „mamy przyjemność". Sposób poruszania się naszych „zabawek" pozostaje bez zarzutu, nigdzie nie znajdziemy tutaj naciąganej sztuczności czy wyłażących braków programistycznych. Równie wspaniale zrealizowano wybuchy. Trafiony przez nas obiekt infrastruktury wroga zaczyna po kilku salwach kopcić, potem możemy ujrzeć kilka nitek snującego się dymu (na planecie nie posiadającej atmosfery??? - Suicide) i wreszcie buuummm!!! Obiekt rozpada się w efektownej eksplozji na setki kopcących odłamków, które w zetknięciu z terenem radośnie wybuchają. Chcielibyśmy żeby wszystko było jasne - te smaczki czekają tylko na posiadaczy kart 3D (nawet stary Voodoo wystarczy), wszyscy pozostali będą musieli zadowolić się softwarową wersją tytułu, która z wiadomych przyczyn sporo traci na grywalności. Klimat rozgrywki budowany jest także przez odpowiednio dobrane osamplowanie i motywik pogrywający gdzieś w tle.





W porównaniu z nieszczęsnym microprosiakowym „Top Gun" tak głupia (uups, sorry) rzecz jak zręcznościówka z elementami strategii wypada wyglebiście. Tutaj po prostu starannie przemyślano konstrukcję gry, podczas gdy inni sądzili, że prawa licencyjne do wziętego tytułu same wystarczą. Do gry dołączono także niezwykle przyjazny i prosty w obsłudze edytor, pozwalający na tworzenie własnych scenariuszy - to znakomicie podnosi walory tego tytułu. Właśnie za nowatorstwo i staranne przemyślenie tej gry należą się chłopakom z 3DO wielkie brawa. Oby tak dalej.

„Uprising 2" łącząc w sobie elementy zdawałoby się tak różnych produkcji, oferuje każdemu graczowi wiele godzin przyzwoitej rozgrywki. Maniacy FPP znajdą dla charakterystyczne dla ich gier „chodzenie bokiem", taktycy i „kapitaliści" będą mogli przemyśleć położenie następnych obiektów wojennych, a całej reszcie pozostanie dowodzenie w najdziwniejszej i niezwykle wciągającej bitwie o dominację we wszechświecie. ***Jagd52&Suicide***

Grafika 94% Grywalność 93%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Za nowatorstwo i staranne przemyślenie tej gry należą się chłopakom z 3DO wielkie brawa!

WERDYKT **87%**





Running Wild

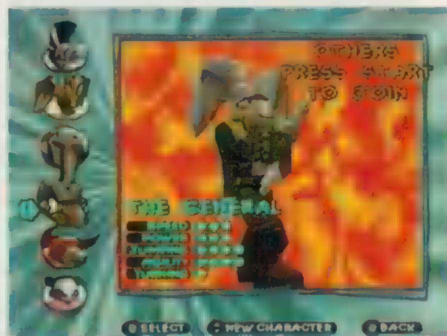
INFO	
Wydawca:	SCEE
Producent:	989 Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Czy zastanawialiście się kiedyś, jak wyglądałby wyścig, w którym wzięłyby udział wyłącznie zwierzęta? Jeśli tak to macie przed sobą jedyną okazję przekonać się, czy wasze wyobrażenia pokrywają się z tymi, które przedstawili nam panowie z 989 Studios w „Running Wild".



Tak nietrudno było się domyśleć, w „Running Wild" będziemy mogli ścigać się zwierzaczkami. Lecimy więc od początku.

W „Running Wild" będziemy mogli wybrać sobie zawodnika spośród: zebry, słonia, byka, kangura itd. Wbrew wszelkim pozorom w tej grze słoń nie biega wolniej niż kangur. Postacie są ogólnie dość dobrze wykonane. Autorzy nie poszli jednak na całość, bo owe zwierzęta przypominają lekko ludzi, np. słoń na dwóch łapach i w ogrodniczkach. Nie przeszkadza to jednak wczuć się w cukierkowy klimat gry. Plansze, na których przyjdzie nam się ścigać, są rozmieszczone po całej kuli ziemskiej. Dlatego też będziemy mogli ścigać się na biegunie, w dżungli, mieście, kraterze wulkanu, na pustyni. Na naszej drodze znajdzie się także mnóstwo przeróżnych power-upów, które w dość znaczący



sposób urozmaicają nam grę. Mnie najbardziej do gustu przypadła trasa biegnąca przez krater wulkanu, głównie ze względu na to, iż jest wręcz niesamowicie zaprojektowana. A propos grafiki to jest na co popatrzeć. Jest to głównie zaletą tego, iż „Running Wild" jest zrobione na enginie z „Crasha 3". Dzięki temu grafika jest naprawdę szczegółowa, a co najważniejsze pracuje w podwyższonej rozdzielczości. Jednak nie można chwalić grafiki, nie wspominając nic o animacji. Jeśli chodzi o „RW", to stoi ona na naprawdę najwyższym poziomie. Idę nawet o zakład, że ta gra chodzi z prędkością 60 klatek na sekundę. Dźwięk w grze jest raczej przeciętny i nie dorasta nawet do pięt grafice. Co do muzyki to pogrywa gdzieś w tle zagubiona w ferworze walki o najwyższe lokaty. Mimo wszystko jest to (pod względem udźwiękowienia) średniak. Co się tyczy sterowania, jest ono bardzo wygodne i nie miałem z nim większych problemów. Pozostaje nam jeszcze jedna ważna kwestia, mianowicie grywalność. I tutaj niestety jest pies pogrzebany. Bo co z tego, że „Running Wild" ma naprawdę dobrą grafikę i niezły dźwięk, skoro po paru minutach staje się po prostu nudny. Właściwie to wszystkie trasy można przejść przez dwadzieścia minut od kupna gry. Po prostu potem ta gra nie ma już nic graczowi do zaoferowania, który wydał na nią ciężko zarobione pieniądze. Dlatego obowiązek nakazuje mi ostrzec Was przed kupnem tej gry. Jeśli chcecie wydać koniecznie na coś kasę, to kupujcie lepiej „R-Type Delta", przynajmniej nie będziecie rozczarowani!

Rafuls



Grafika 87% Grywalność 40%
Oryginalność 70% Dźwięk 50%

Gdyby było więcej tras, power' upów, postaci... To była by dobra gra.

WERDYKT 53%

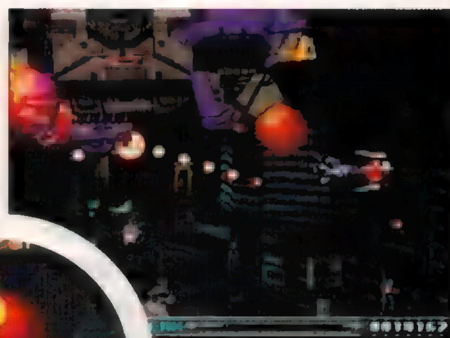
R-Type Delta

Ten tydzień był dla mnie naprawdę ciężki. Miałem zaliczenie semestru z ruskiego, cała rodzinka się na mnie uwzięła, rzuciła mnie dziewczyna (wreszcie!!!- przyp. Jagd), potrącił mnie pijany kierowca...

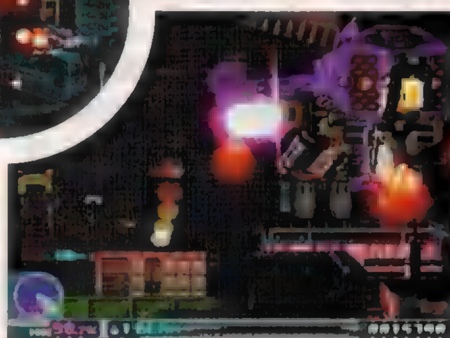
INFO

Wydawca:	SCEE
Producent:	Irem
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe Mile widziany Dual Schock









I tak oto wylądowałem w moim domciu przed telewizorem, do którego podłączone jest PlayStation. Nie zastanawiając się zbytnio, włożyłem płytkę z „R-Type Delta" do stacji i odpaliłem machinę. „R-Type Delta" jest kontynuacją jednej z najsłynniejszych strzelanek firmy Irem pod tytułem „R-Type". Na próżno szukać tutaj jakiejkolwiek fabuły, ponieważ takowej praktycznie nie ma. Wiadomo tylko, że naszą Ziemię zaatakowały jakieś hordy obcych z kosmosu i że tylko Ty, miły graczu możesz ich powstrzymać. Ogólnie mówiąc fabuła w tej grze jest cienka i szara jak amerykański papier do..., lecz to jeszcze o niczym nie przesądza. Do naszego wyboru są trzy rodzaje statków, które dość znacznie różnią się parametrami. Jednak żeby zagrać trzecim (najlepszym), trzeba będzie najpierw przejść grę jednym z dwóch gorszych. Nowością jest tutaj to, iż można zmieniać prędkość w ogromnym przedziale (co się przydaje). Sterowanie w grze jest naprawdę przyjemne i nie trzeba długich godzin praktyk, aby je opanować.

Gdyby nie ta grafika, „R-Type Delta" byłby murowanym hitem.

Standardowo już na końcu każdego etapu czeka na nas miniboss, lecz na końcu epizodu kryje się już jego większy braciszek (strasznie trudny!).

Jeśli chodzi o grafikę, to panowie z Irem nie napracowali się zbyt dużo. Ogólnie mówiąc jest szaro-burowata. Głównie z tego względu, iż przeważają w niej ciemne kolory. Na szczęście tła, jak i wszystkie poruszające się obiekty, są w pełni trójwymiarowe. Jednak najlepiej wyglądają wybuchy. Jeszcze nigdy nie widziałem, aby statki przeciwników wybuchały na tyle różnych sposobów. Czasem dochodzi nawet do sytuacji, w których eksplozje zajmują cały ekran (cool!!). Tła w grze zostały bardzo dobrze zrobione - panuje tu klimat totalnie postnuklearny.

Było już troszkę o grafice, więc teraz na stół (operacyjny rzecz jasna) idzie muzyka. I tu ogromny sukces!! Muzyka w „R-Type Delta" to totalny metal, który świetnie pasuje do klimatu gry. Gdy gra sam gitarzysta bądź perkusista, czad wylewa się z głośników! Co do dźwięków to zostały one zrobione na równie wspaniałym poziomie co grafika. Wszystkie wybuchy czy strzały choćby z lasera brzmią naprawdę dobrze, szczególnie wtedy gdy ma się słuchawki na uszach. Grywalność!! „R-Type Delta" to ostatnio najlepsza gra, w jaką dane mi było grać od wielu miesięcy. Gra się w nią łatwo i przyjemnie. Jest po prostu jedną z tych świetnych strzelanek, w które pogrywa się na automatach będąc na wakacjach. Idealnie rozładowuje stres po szkole czy nieudanej klasówce. Oprócz tego „R-Type Delta" wykorzystuje Dual Shocka oraz Memory Carta.

Jeśli szukacie porządnej strzelaniny na PlayStation, to biegnijcie do sklepu, a na pewno się nie zawiedziecie.

Rafuls

Grafika 75% Grywalność 90%
Oryginalność 45% Dźwięk 90%

Dla fanów strzelanek obowiązkowa pozycja do zaliczenia!

WERDYKT 85%

Thunder Brigade

Interactive Magic przyzwyczaiła nas już do tego, że wydawane przez nią gry reprezentują dość niejednorodny poziom i nierzadko posiadają błędy programistyczne. Jednak wydana ostatnio przez tę firmę gra akcji „Thunder Brigade" sprawia tym razem miłą niespodziankę. Jej scenariusz wciąga, developer nie zawiódł, a dobra grywalność pozwala ją zaliczyć do gatunku gier „złodziei czasu"...



INFO

Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	Bluemoon Interactive
Data wydania:	Już jest
Cena:	89.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Gra „Thunder Brigade" wydana przez Interactive Magic na pierwszy rzut oka stwarza pozory symulatora latającego czołgu, unoszącego się na poduszce antygrawitacyjnej. Jest on futurystyczną bronią Ziemian przełomu XXI/XXII wieku. Jednak już po chwili wrażenie takie mija i wiemy z pewnością, że mamy do czynienia z grą akcji, w której pozory symulacji lotu są pretekstem dla uzyskania niecodziennego, efektownego środowiska gry. Jeśli miałbym „TB" do którejkolwiek z gier porównać, to wskazałbym na słynną swego czasu „Comanche 2.0" i jej sequel „Werewolf", zawierające bardzo podobne sposoby przemieszczania się po obszarze i przedstawienia topografii terenu, do którego kreacji użyto voxeli. „TB" może być rozgrywana w trybie Arcade, jednak prawdziwie wymiatającą jest jej podstawowa część, na którą składają się: tryb kampanii i 30 misji. Legenda gry jest





niezwykle prosta. W futurystycznym świecie, w którym ludzkość skolonizowała wiele planet w licznych układach gwiezdnych, nie wygasają międzynarodowe antagonizmy i tak dobrze znany nam pęd do władzy. Na tuzinie różnorakich skolonizowanych przez Ziemian planet dochodzi do secesji i walk między trzema zwalczającymi się wzajemnie frakcjami. Prawowitym gospodarzem planet są Stany Zjednoczone, secesjonistami frakcje Halonów i Venetropów. Całe to towarzystwo wyniszcza się wzajemnie w niezwykle krwawych starciach, przy użyciu futurystycznych broni i zautomatyzowanych systemów fortyfikacyjnych, broniących kompleksów przemysłowych. Asem atutowym w rozgrywkach jest niezwykle silnie uzbrojony czołg, unoszący się na stałej wysokości nad powierzchnią terenu na poduszce antygrawitacyjnej, wyposażony jest w sześć rodzajów broni o zróżnicowanej sile i zasięgu rażenia: rakiety, szybkostrzelne działko, przeciwpancerne pociski, działo plazmowe, laserowy dezintegrator i miny. Dobrze pomyślany interfejs gry sprawia, że sterowanie czołgiem i prowadzenie ognia jest nietrudne, przyjemne i skuteczne. Przećwiczyć to wszystko można na specjalnie przygotowanej misji treningowej System namierzania celu i obserwacji własnych systemów jest zbliżony w wyglądzie do systemu HUD. Znakomita większość akcji przebiega w terenie bardzo górzystym, co sprawia, że możemy sami organizować zasadzki, jak i w nie wpadać! Część misji udostępnia tzw. wingman commands. Dają one możliwość wydawania komend pilotom innych pojazdów i pozwalają grupować, przemieszczać lub wstrzymywać prowadzony przez nich ogień. Topografia poszczególnych planet jest ukształtowaniem terenu i kolorystyką dobrze zróżnicowany, a scrolling płynny, oczywiście w zależności od szybkości procesora. Na specjalną uwagę i pochwałę zasługuje dobrze pomyślany, czytelny i atrakcyjny graficznie system odpraw oraz możliwość sterowania pojazdem w „opcji mapy", ukazującej – w polu widzenia radaru – nie tylko swoje i wrogie jednostki, ale i okienkowy podgląd przemierzanego aktualnie terenu. Wybuchy trafionych pociskiem wrogich pojazdów są zróżnicowane i graficznie atrakcyjne. Oczywiście, gra posiada tryb gry wieloosobowej po kablu, przez modem i w Internecie oraz interesujący edytor własnych misji. Ścieżka dźwiękowa zadowala. „TB" z pewnością zapewni fanom gry akcji wiele godzin dobrej zabawy i zasługuje na rekomendację.

Reset

Grafika 84% Grywalność 90%
Oryginalność 78% Dźwięk 80%

z pewnością zapewni fanom gry akcji wiele godzin dobrej zabawy i zasługuje na rekomendację.

WERDYKT 82%

Pewien mądry człowiek powiedział kiedyś, że żadna gra nie jest nigdy do końca nieudana, bo zawsze może służyć jako przykład negatywny. Najnowszy produkt TopWare – „Mayday" jest doskonałym dowodem na słuszność tej teorii...



Mayday

INFO

Wydawca:	**TopWare**
Producent:	**TopWare**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**49.95**
Dystrybucja:	**TopWare**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

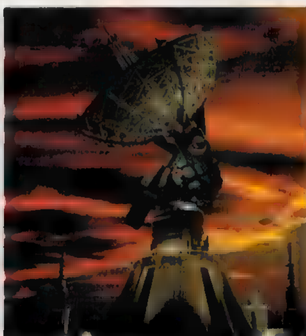
Czasem zastanawiam się, po jaką cholerę inteligentni, jak się wydaje ludzie wypuszczają na rynek gry, które nie mają najmniejszych szans na uniknięcie druzgocącej porażki. Oczywiście mogą liczyć na to, że graczy skusi porządnie wykonane opakowanie i przystępna cena, ale "Gry Komputerowe" ukazują się właśnie po to, abyście nie musieli kupować kota w worku. Zajmijmy się jednak grą; akcja „Mayday" ma miejsce w połowie XXI wieku. Państwa świata podzieliły się na pięć obozów. Trzy z nich – Federacja Azjatycka, Zjednoczony Kontynent Ameryki oraz Blok Południowy – nastawione są na podbój całej planety, podczas gdy dwa pozostałe – Unia Europejska i Wolny Kontynent Australii – siedzą cicho i usiłują nie zwracać na siebie uwagi. Naszym zadaniem będzie poprowadzenie jednej z agresywnych koalicji do ostatecznego zwycięstwa nad wszystkimi oponentami. Armia, którą dowodzimy, składa się z robotów bojowych, statków, helikopterów i czołgów. Do tego miejsca nie mam się jeszcze do czego specjalnie przyczepić; widać, że ktoś spędził sporo czasu, głowiąc się nad kolejnymi jednostkami, a fabuła, mimo że banalna, nie poraża naiwnością (no i wreszcie we wszystko nie wmieszali się żadni obcy!). Podoba się? No to odpalamy...

Na opanowanie podstawowych zasad nie potrzeba więcej niż dziesięć minut; nie budujemy żadnych instalacji, tylko zajmujemy już istniejące, każdą misję rozpoczynamy z pełnym skarbcem, a zamiast wydobywać przeróżne surowce, co sekundę otrzymujemy minimalną sumkę. Pozwala nam to na w miarę bezstresową egzystencję (oczywiście przy rozsądnym rozporządzaniu posiadanymi funduszami). Generalna strategia w większości misji polegać będzie na jak najszybszym opanowaniu większej, niż przeciwnik, ilości fabryk i stopniowym niszczeniu budowli znajdujących się w jego posiadaniu. Wszystko to pięknie, ale od momentu, w którym zobaczyłem jak gra wygląda naprawdę, zdanie, jakie miałem o „Mayday", zmieniało się już tylko na minus. Po dłuższej chwili, w czasie której zacząłem się poważnie martwić, czy ktoś przypadkiem nie robi krzywdy mojemu twardemu dyskowi, uruchomiłem pierwszą misję. To, co zwróciło moją uwagę, to przede wszystkim fakt, że „piękna grafika 3D", o której wspominano na opakowaniu, jest jedną wielką pikselozą. Jednostki piechoty poruszają się, jakby brały udział w defiladzie, a nie musiały przemykać się pod huraganowym ogniem wrogich karabinów maszynowych. Eksplozje przywołują wspomnienia amigowej „Utopii", a taki dym widziałem ostatnio w „Silent Service 2" – po prostu tragedia. Wrażenie poprawia nieco ustawienie najwyższej rozdzielczości, ale wtedy gra telepie się tak niemiłosiernie, że największym wyzwaniem okazuje się trafienie skaczącym po kilka centymetrów kursorem w upatrzoną jednostkę. Kolejnym mankamentem „Mayday" jest sztuczna inteligencja, a raczej jej brak. Komputer potrafi ignorować nie bronione instalacje i przechodzić koło nich lub wręcz zatrzymywać się przy wejściu i stać czekając nie wiadomo na co. Jednostki pod jego dowództwem atakować Cię będą zawsze z tej samej strony, z reguły w małych grupkach, które nie wycofają się nawet przy wyraźnej dysproporcji sił. Wszystkie starcia, jakie dane mi było oglądać (a trochę ich było) nie miały za grosz dynamiki; pojazdy czy też piechurzy zatrzymują się naprzeciwko siebie i co kilka chwil strzelają– większego kopa adrenalinowego dostaję myjąc rano zęby. Na tym skończę, bo nieładnie jest kopać leżącego, poza tym kończy mi się miejsce. Jeżeli mimo wszystko zdecydujecie się na zakup „Mayday" i przejedziecie się na nim, to nie krzyczcie, że Was nie ostrzegałem.

Kayackash







Grafika 55% Grywalność 55%
Oryginalność 60% Dźwięk 53%

Dzieło TopWare możnaby ocenić jako grę dobrą, gdyby był rok 1994, na dzień dzisiejszy nadaje się ona jedynie do straszenia małych dzieci.

WERDYKT 55%






Viper Racing

Dodge Viper to amerykański samochód, który mimo swego młodego wieku (produkowany zaledwie od kilku lat) zdążył już stać się wozem kultowym. Nic więc dziwnego, że postanowiono zrobić grę dzięki której można by zasiąść za kierownicą tego cacka.

INFO

Wydawca:	Sierra
Producent:	Sierra Sports
Data wydania:	Już jest
Cena:	159.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Bryka to jest nie byle jaka - ma ośmiolitrowy, dziesięciocylindrowy silnik, o mocy ponad 400 koni. Okiełznać moce drzemiące w tej maszynie to wielka sztuka, zarówno w rzeczywistości, jak również w omawianej grze. Droga do sukcesu polega na wygrywaniu kolejnych wyścigów i zarabianiu coraz większej kapuchy. Dodatkowo swojego Viperka można na różne sposoby tuningować. To



znaczy dokładać lepsze hamulce, skrzynię biegów, albo zwiększać moc silnika. Do tego autorzy dali nam możliwość dowolnego pomalowania swojej bryki, czemu służy bardzo fajny i prosty w obsłudze edytor. No, my tu gadu gadu, a silnik się już rozgrzał - więc ruszmy! „Viper Racing" ma bardzo realistyczny model jazdy samochodem, dorównujący prawie temu, z jakim mieliśmy do czynienia w „GP Legends", albo „F1 Racing Simulation". Na najwyższym poziomie trudności każde niepotrzebne dodanie gazu czy zbyt mocny skręt kierownicą powoduje, że nasz bolid wymyka się spod kontroli i jazda kończy się na poboczu. Można też wpaść na drzewo, a wtedy miejsce, którym uderzyliśmy fantastycznie się wgina - jak podczas prawdziwego wypadku! Ba, muszę nawet z pełną odpowiedzialnością przyznać, że zderzenia z rozmaitymi przeszkodami są tu zrobione lepiej niż w jakiejkolwiek innej samochodówce. Skutek był taki, że pierwsze kilka godzin gry spędziłem właśnie na rozwalaniu swego błyszczącego Vipera - i jeszcze mi było mało. W tym czasie przeżyłem chyba ponad tysiąc różnych wypadków, i co ciekawe, za każdym razem samochód niszczył się „trochę" inaczej. To trochę zaskakujące, ale kraksy na początku wydają się być największą zaletą gry.

Następna sprawa, to bardzo duże możliwości regulacji poziomu realizmu. Można przykładowo wyłączyć wszystkie pomoce, łącznie z ABS, ASR (dla niewtajemniczonych - układy zapobiegające poślizgowi kół przy gwałtownym hamowaniu i ostrym ruszaniu), automatyczną skrzynią biegów, a nawet automatycznym sprzęgłem. A wtedy jazda wygląda mniej więcej tak: żeby ruszyć, trzeba wcisnąć sprzęgło, wrzucić jedynkę, dodać gazu, puścić sprzęgło - jak w rzeczywistości. Muszę przyznać, że na początku jest trudno, ale za to potem taka jazda sprawia wielką frajdę. Z resztą, zawsze można poziom trudności zmniejszyć i jeździć po ludzku, dzięki czemu do gry mogą zasiąść gracze bardziej preferujący arkadowy styl jazdy.

Ścigać się możemy po kilku trasach, z których dwie, to zwykłe owale, a reszta to już bardziej urozmaicone tory, prowadzące przez miasto, wieś, w końcu przez kalifornijskie, skalne pustynie, albo górskie tere-







ny. Różnorodność tras jest naprawdę imponująca, i możemy być pewni, że pod tym względem gra szybko się nie znudzi. Przeciwnicy, ku mojemu miłemu zaskoczeniu, nie są typowymi komputerowymi debilami. Widać, że myślą; jeśli któryś widzi w lusterku, że pędzisz prosto na niego - stara się uciec i uniknąć kolizji, nawet kosztem cennych sekund. A jeśli przykładowo zamiast się normalnie ścigać, zawrócisz od razu na starcie i pojedziesz w przeciwną stronę tylko po to, żeby się efektownie zderzyć czołowo, wiedz, że nie będzie to takie łatwe - kierowcy jadący z przeciwka, zupełnie jakby panicznie bali się o swoje życie, ostro hamują, robią uniki. I to mi się naprawdę podoba. Oprawa graficzna i dźwiękowa „Viper Racing" zrobiona jest bardzo przyzwoicie. Program z powodzeniem wykorzystuje 3Dfx'a. Otoczenie trasy jest bardzo ładne - nie ma monotonii, są drzewa, skały, budynki, jeziora, ogrodzenia, znaki, a do tego wszystko zrobione bardzo szczegółowo. Podobnie samochody - widać siedzącego w środku kierowcę, refleksy na karoserii, a nawet drobne otarcia lakieru! Przy ostrym ruszaniu lub hamowaniu spod palonych opon wydobywają się kłęby dymu, a na asfalcie zostają czarne ślady. Do tego dochodzi bardzo fajne, filmowe intro. Dźwięk, jaki wydobywa się spod maski jest bardzo realistyczny, i sprawia wrażenie, jakby autorzy przenieśli do gry nagrany uprzednio odgłos prawdziwego Vipera. Równie ciekawie brzmią rozmaite obtarcia i uderzenia - kto wie, może programiści skasowali też kilka Viperów...

Wypadki i kraksy wyglądają o wiele bardziej realistycznie, niż w jakiejkolwiek innej samochodówce!

Gra od początku mile mnie zaskakiwała. Interfejs jest bardzo przyjazny, a kolejne menu wgrywają się bardzo szybko. Widać, że program kodowali profesjonaliści. Co ciekawe - w najnowszym dziecku Sierry nie zauważyłem żadnych większych wad. Nawet jakbym jakieś wytknął, to byłoby to zwykłe czepialstwo. Poza tym gra jest zrobiona z dużo mniejszym rozmachem niż np. „Colin McRae Rally", czy „Need For Speed 3", co wyszło jej bardzo dobrze - nie ma tu żadnych niepotrzebnych bajerów i wodotrysków, które mogły by tylko pogorszyć poziom rozgrywki. A tak „Viper" przykuwa do monitora na długo. I o to chodzi. ***Krzychoo***



Grafika 85% Grywalność 90%
Oryginalność 70% Dźwięk 83%

„Kawał dobrej roboty - cały czas mile mnie zaskakiwała. Jest też uniwersalna - może ją kupić zarówno fan symulacji jak i zręcznościówek"

WERDYKT 90%



Lode Runner 2

INFO

Wydawca:	GT Interactive
Producent:	GT Interactive
Data wydania:	Już jest
Cena:	119.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Czy można spiep.... sequel kultowej kiedyś gry? Wydaje się to prawie niemożliwe, ale jak widać istnieje taka szansa...



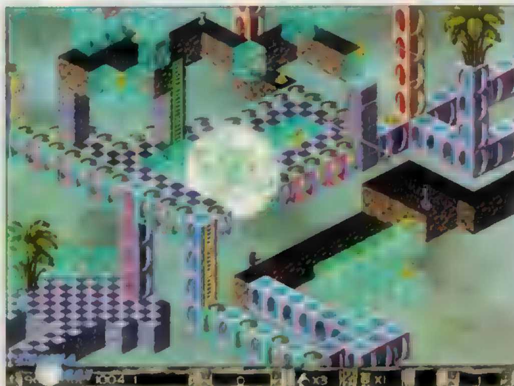
Kiedyś, bardzo dawno temu, jeszcze w dobie panowania Atari 65 XE, ZX Spectruma oraz C-64, była sobie gra pt. „Lode Runner". Jaki to był hit! Pamiętam te zarwane noce, kiedy katowałem ją do upadłego. Jeśli ktoś nie pamięta oryginalnego „Lode Runnera", to niech się nie martwi - „LR2" jest tylko wznowieniem pierwszej



części. Zresztą jakieś 3 lata temu firma Sierra wypuściła na rynek PC udoskonaloną wersję „Lode Runnera", która była naprawdę znakomita. Teraz firma GT Interactive postanowiła wydać swoją wersję „LR". I od razu muszę powiedzieć, że jest to jedna z gorszych gier w jakie przyszło mi grać w tym roku (no może oprócz „Maximum Force").

Może zaczniemy od fabuły. Właściwie to można by zawołać „od jakiej fabuły" i to by podsumowało cały scenariusz „Lode Runnera 2". Nasz bohater (teraz także dostępna jest bohaterka) ma za zadanie przemierzyć 5 różnych światów, zebrać całe złoto, rozwiązać kilka puzzli i... to wszystko. Autorzy raczej nie wysilili się...

Po włączeniu gry wita nas efektowne, lecz króciutkie intro (no i co z tego, że wielkości 1/10 ekranu). Jedyne co zasługuje w nim na uwagę to świetna muzyczka (coś w rodzaju bigbeatowego uderzenia Chemical Brothers). Po takim miłym wprowadzeniu do gry, wchodzimy do menu. I wszystko by było OK, gdyby nie to, że jeżeli chcemy skonfigurować klawisze to będziemy to robić przez pół dnia! A dlaczego? Po prostu jest ich tyle (pół klawiatury), że zanim się zorientujemy który klawisz odpowiada za co, to minie naprawdę sporo czasu. No dobra, powiedzmy, że przebrnęliśmy przez wszystkie opcje i zaczęliśmy nową grę. Pierwsze co rzuca się w oczy to paskudna (to moje subiektywne zdanie, więc może komuś się jednak spodoba) pseudo-trójwymiarowa grafika. Widok jest mniej więcej a'la „Syndicate", tyle że postać, którą kierujemy jest wielkości kilkunastu pixeli. Więc pewnie pytacie się o co chodzi w „Lode Runner 2"? Podobnie jak w poprzednich częściach, musimy zebrać sztabki złota i następnie uciec do nowo otwartego teleportu. Banalne, nie? Istnieją różnego rodzaju przeszkadzajki typu: przepaście, wrogowie, dziury, zapadnie. Tak jak w oryginalnym „Lode Runnerze" mamy możliwość „pozbycia się" kawałka podłoża wokół nas. Sprowadza się to w zasadzie do tego, że kiedy przeciwnik idzie wprost na nas strzelamy mu pod nogi i spada on w przepaść. Po jakimś czasie dziura ta „zarasta". I tu jest moim zdaniem największa bolączka „LR2". O ile w poprzednich wcieleniach tej gry wszystko było 2D, co znacznie ułatwiało „likwidację" podłogi, to w „LR2" mamy aż 4 klawisze służące do dezintegracji podłoża. Doliczcie do tego cztery klawisze odpowiedzialne za ruchy, kolejne cztery do wykonywania czynności i jeszcze dwa do używania przedmiotów. Paranoja!.





O grafice napisałem, że jest raczej kiepska. Niestety o dźwięku też nie wyrażę się zbyt pochlebnie. Muzyki praktycznie nie ma, a efekty dźwiękowe miałem przez całą grę wyłączone (tak mnie denerwowały).

Szkoda, że taki temat na grę, jakim jest niewątpliwie „Lode Runner" został spartolony przez programistów z GT. Szczerze mówiąc pograjcie sobie lepiej w poprzednią część wydaną przez Sierrę. I na zakończenie krótki wywód - jak widać można spiep... sequela.

Szycha

Grafika 30% Grywalność 40%
Oryginalność 70% Dźwięk 30%

Te 35% to za odwagę autorów - w końcu wypuścili tę grę.

WERDYKT 35%





Montezuma's Return!

Panie i panowie: oto powrót Montezumy... akhym... ale czy wielki?

INFO

Wydawca:	Take 2
Producent:	Utopia Technologies
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Jeszcze w zamierzchłych czasach, na Atari XE powstała niczym nie mówiąca gra „Montezuma's Revenge". O ile nasi młodsi czytelnicy mogą nie pamiętać tytułu, o tyle weterani z łezką w oku wspominają godziny spędzone przed ośmiobitową maszynką (ja miałem wówczas osiem lat!). Wcielaliśmy się w klona Indiany Jones'a, a zabawa polegała na zbieraniu kluczy, przeskakiwaniu wrogów, schodzeniu po drabinkach i ostatecznie – przejściu do kolejnej komnaty. W sumie idea prosta, a zarazem niewiarygodnie przyjemna. Obecnie opisywany „Montezuma's Return", idąc z biegiem czasu nabawił się choroby trójwymiaru i ewoluował w hybrydę platformówki oraz FPP-shootera.

Oto przykład hybrydy platformówki oraz widoku z pierwszej perspektywy.

Kiedy w XIV wieku wojna aztecka dobiegała końca, a armia króla Montezumy została rozgromiona, ostatnią deską ratunku dla władcy była ucieczka. Hiszpańskim konkwistadorom nie chodziło o nowe terytorium, surowce, siłę roboczą, tylko o złoto. Montezuma w desperacji zgromadził najpotężniejszych magów i kazał im rzucić klątwę na świątynie ze skarbami tak, aby żaden intruz nie wykradł świecidełek. Wkrótce król opuścił swe państwo i słuch o nim zaginął. Mimo upływających setek lat, klątwa nadal działa. Dziesiątki wypraw kończyły się niepowodzeniem, a ludzie, którym cudem udało się wyjść cało, oszaleli. Pozostał tylko Max Montezuma – w postać którego się wcielisz. Jest on niezwykłym poszukiwaczem przygód. Tak naprawdę nic o nim nie wiadomo – skąd pochodzi, czym się zajmuje. Jedni uważają, że jest łowcą nagród, drudzy – międzynarodowym szpiegiem, a jeszcze inni, że kieruje nim chciwość.

Grę „Montezuma's Return" przede wszystkim wyróżnia oryginalny pomysł. Autorzy łącząc cechy platformówki z widokiem z pierwszej perspektywy (czyli z oczu bohatera) stworzyli całkiem interesującą – przynajmniej powierzchownie – hybrydę. Jako Max przemierzasz azteckie budowle, podziwiając starożytną architekturę, skacząc z jednego mostku na drugi, zbierając perły oraz owoce, od czasu do czasu walcząc za pomocą piąch i kopniaków ze strażnikami (w postaci ogromnych szczurów, małp, kurdupli w maskach, piranii). Ostatecznie stajesz twarzą w twarz z głównym bossem. W grze nie dostrzeżesz nawet najmniejszej kropelki krwi. Uderzając przeciwnika, zobaczysz jedynie żółte gwiazdki kręcące się wokół głowy. Autorzy najwyraźniej chcieli stworzyć produkt dla dzieciaków, którzy zamiast spędzać czas przy książkach, zawodowo wymiatają w „Quake'a".

Grafika prezentuje się całkiem przyjemnie, nawet pomimo „cartoonowego" stylu. Mowa tu o wersji akcelerowanej, gdzie wszystkie gładkie tekstury tworzą realny obraz azteckiej świątyni. Uruchamiając tryb VGA (dwa rodzaje: 320x200 i 320x240 w 256-u lub 65000 tysiącach kolorów) przygotuj się na najgorsze. Bez 3Dfx-a nie na sensu zabierać się do „Montezumy" – żal tej bogatej ilości starannych i gładkich (niczym moje pięty) tekstur.

Niestety, już po przejściu pierwszych poziomów na jaw wychodzi kilka denerwujących wad. Pierwsze zastrzeżenie dotyczy sterowania. Ruchy myszką są zbyt płynne – tzn. postać zawsze zatacza większe koło, niż my tego chcemy. Jest to szczególnie utrudniające w walce oraz ważnych skokach na platformy. „Montezuma" dedykowany jest dla dzieciaków, a więc nie kusi dużym poziomem trudności – szczególnie, że ma jedynie 9 leveli. Nie chcę przez to powiedzieć, że jest banalnie prosta – co to, to nie. Przyznaję, że czasami niektóre skoki musiałem zaczynać kilka razy z rzędu, jednak gra nie wymagała dłuższego czasu zastanawiania się nad zagadkami. Po trzecie i ostatnie: stan gry zapisuje się dopiero przejściu levelu.

Na koniec apel do rodzicieli – jeżeli boicie się o waszych x-letnich bachorów (gdzie x jest mniejsze od 12), które całe godziny spędzają nad krwawymi pozycjami, kupcie im „Montezuma's Return". Jest to gra, w której wasza pociecha nie znajdzie krwi, a zamiast banalnego zabijania powysila szare komórki. Wielkimi krokami zbliża się gwiazdka, a więc...

gRoovy's Return



Grafika 72% Grywalność 60%
Oryginalność 83% Dźwięk 65%

Gra dedykowana dla młodszej widowni. Starszych czytelników „Montezuma's Return" raczej nie oczaruje.

WERDYKT 50%

A Bug's Life









Mrówka Czadówka. Ci, co byli na wspaniałym filmie „Mrówka Z" na pewno zainteresują się historią biednych, małych mrówek. Otóż na krainę tych małych i bardzo przydatnych zwierzątek napada zgraja wstrętnych i leniwych komarów.

Czas więc, aby bohaterska mrówka sterowana przez Ciebie, drogi przyjacielu, rozpoczęła batalie o uwolnienie całego mrowiska. Przepyszna historia i bardzo ładna gra. Na pewno kiedy do pracy bierze się firma Walta Disney'a, to musi być coś ekstra. Swoją drogą coraz więcej gigantów medialnych bierze się za produkcję gier, wystarczy wymienić wytwórnie Fox, Warner Bros, Walt Disney, Universal. Zaczyna się więc robić ciekawie. Wróćmy jednak do gry. Nasza bohaterka w walce z całą armią groźnych insektów, tych lądowych jak i naziemnych musi sobie jakoś radzić, oprócz szybkości może obrzucać przeciwnika gnojowymi kulkami (he, he), albo tak jak Crash dosłownie przybić pupą. Oprócz tego mrówka może przenosić niektóre przedmioty, a także latać za pomocą dmuchawca. Grafika, jak przystało na nowoczesną soniakową produkcję, jest w wysokiej rozdzielczości. Niestety coś, za coś. Wysoką rozdzielczość okupiono bogactwem terenu - łagodnie mówiąc jest on nieco skromny. Oczywiście mowa tu jest o terenie dalekiego planu, na miejscu wszystko jest kolorowe i klawe. Wszystkie postacie występujące w grze są bardzo ładnie opracowane i co najważniejsze różnorodne. Najgorzej spaprana rzecz to bez wątpienia kamera. Lata nie wiadomo gdzie i czasami absolutnie nie pasuje do sytuacji, najgorsze jest to, że nie ma czasu na jej ustawianie, to przecież zręcznościówka i to bardzo szybka. Doskonale przygotowano ścieżkę dźwiękową, widać, że robił to łebski gość, który wiedział o co w te klocki chodzi. Trochę brakowało mi większej różnorodności w grze, czasami trochę miałem dosyć ciągłego biegania i omijania pająków, os, glizd, żuków i innego tałatajstwa. Momentami gra stawała się trochę za trudna i zbyt horrorowata, aby mogły w nią grać najmłodsze dzieci. Jedna rzecz, która dosłownie przybija do podłogi to filmy. Doskonałość animacji - renderów dosłownie wgniata. Po serii „Oddworld", w których filmy to prawdziwe mistrzostwo świata, czas na kino z „A Bug's Life", naprawdę warto zobaczyć. Obok walorów czysto technicznych i oczywiście artystycznych każdy film opowiada o tym w jakie tarapaty wpada nasza bohaterka - mrówka. Całość wygląda bardzo ładnie i może się podobać każdemu, jedynie ta koszmarna kamera psuje wszystko. Bardzo szkoda, bo gdyby było wszystko w porządku i nieco podwyższono różnorodność etapów, mógłby to być godny konkurent serii Crasha. No może druga część „A Bug's Life" będzie hitem, teraz jest to produkt dobry, no może nawet bardzo dobry, ale nie hit.

Gruby

INFO

Wydawca:	Virgin
Producent:	Disney Interactive
Data wydania:	Marzec
Cena:	ok. 200.00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe





Grafika 82% Grywalność 79%
Oryginalność 74% Dźwięk 83%

Druga część przygód mrówki może być hitem, na razie jest to tylko porządnie zrobiona produkcja.

WERDYKT 79%







Bust-A-Groove

INFO

Wydawca:	**SCEE**
Producent:	**SCEE**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**199.00**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Na tę grę czekałem z utęsknieniem. Nareszcie coś nowego - symulator tańca. A jeśli dodamy do tego wysokie wykonanie produktu, świetną grywalność, to naszym oczom ukaże się właśnie „Bust A Groove".

Wydaje mi się, że dla wszystkich fanów „Parrapy the Rappera", „BaG" to kolejna rewelacyjna gierka. Dlaczego? Koncepcyjnie oba tytuły są bardzo zbliżone do siebie: w pierwszym się rapowało, natomiast tutaj się tańczy. Sterowanie jest również podobne (na zasadzie: wciśnij w danej chwili odpowiednią kombinację klawiszy). W „Bust A Groove" naszym zadaniem jest wyeliminowanie pozostałych konkurentów w drodze do osiągniecia mistrzostwa, a robimy to poprzez... taniec! Do wyboru jest osiem postaci, z których każda tańczy innym stylem. Czyni to rozgrywkę ciekawszą, ale też o wiele trudniejszą. Na szczęście istnieje opcja Practice, gdzie można sobie do woli trenować. No to jazda!



To, co od razu przykuwa uwagę, to fajnie rozwiązany problem sterowania. Polega ono na tym, że leci sobie muzyka, a gracz musi w odpowiednim czasie (dokładnie co czwarty beat) wcisnąć kombinację przycisków. Na początku wydaje się to łatwe, ale w miarę jak nasz zawodnik się rozkręca robienie „combosów" robi się naprawdę trudne. A jeżeli przegapisz moment wklepania danej kombinacji, to masz pecha, postać zaczyna od nowa się rozkręcać. Proste, prawda? Niby tak, ale jest jedna wada tego systemu grania. Bardzo trudno jest wyczuć moment co czwartego uderzenia beatu, więc na pewno większość graczy będzie się wpatrywać w poziomą linię na wysokości zawodnika, która właśnie sygnalizuje moment wciśnięcia przycisków, i wtedy wykonywać kolejne kombinacje. W sumie traci to trochę sens, bo zamiast podziwiać oprawę audiowizualną produktu, trzeba skupiać uwagę na linii. Ale to jest jeden z dwóch mankamentów „Bust A Groove". O drugim już za momencik. Jak na taką grę przystało, grafika jest po prostu wspaniała. Perfekcyjna animacja tańczących postaci (zdjętych techniką motion capture) zachwyci nawet najwybredniejsze gusta. Jeśli dodamy do tego bardzo dobrze wykonane plansze z animowanym tłem to otrzymamy obraz całości.

Wydawało mi się, że skoro „BaG" mówi o tematyce muzycznej, to ta warstwa programu powinna być doskonała. I niby wszystko jest OK – różne fajne kawałki (od disco począwszy, przez hip-hop, na techno skończywszy), tyle że czasem tańczy się przy ohydnej odmianie japońskiego pop rocka. Na pewno wiecie o co mi chodzi. Jakaś panienka śpiewa ckliwym głosem, przy akompaniamencie beznadziejnej muzyki... Brrr... Jak coś takiego mogło się znaleźć tutaj? Pamiętam, że w „Parappa the Rapper" brakowało mi możliwości grania we dwóch. Natomiast w „BaG" jest taka możliwość. I dzięki temu właśnie podwyższam ocenę o kilkanaście procent. Bo kiedy skończy się ją samemu w dość krótkim czasie, to można przeprowadzić prawdziwą walkę z kumplem. I wtedy dopiero zabawa rozkręca się na maksa! Mimo tego, że gra jest bardzo liniowa i sprowadza się do zręcznego wciskania guzików, sprawia wielką frajdę. Powiem nawet, że w „Bust A Groove" grało mi się miejscami lepiej niż w niejedną superprodukcję ostanich miesięcy. Mówiąc króko – jest to gra dopieszczona w każdym calu, związku z czym polecam ją wszystkim. ***Szycha***

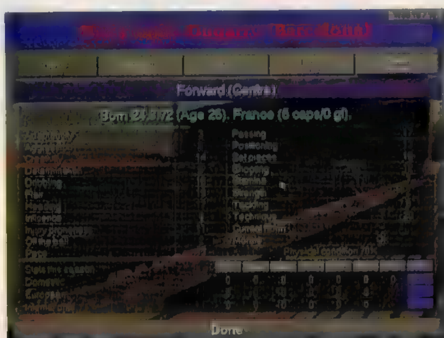




Grafika 80% Grywalność 95%
Oryginalność 95% Dźwięk 89%

Oryginalna i bardzo grywalna gierka...

WERDYKT 87%






Championship Manager 97/98

INFO

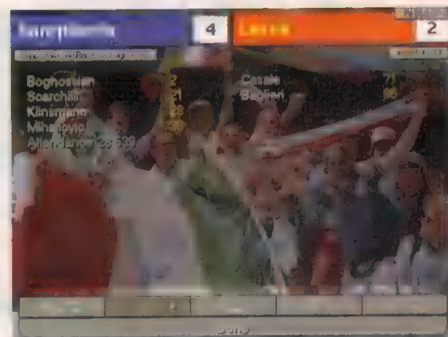
Wydawca:	**Eidos**
Producent:	**Sports Interactive**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**119.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486 DX2 SVGA, 8MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**

Nareszcie w Polsce, po tylu latach oczekiwania można oficjalnie kupić „Championship Managera". Jest to jedna z najwspanialszych wiadomości w historii mojego krótkiego życia.

Serię gier „Championship Manager" zna, choćby z tytułu, każdy miłośnik gier komputerowych. Powszechnie wiadomo, że kolejne części na zachodzie Europy cieszyły się niesamowitą popularnością. Przez wiele tygodni nie schodziły z list najlepiej sprzedających się programów na Amigę i PC-ta. W Polsce w sprzedaży jest ostatnia wersja tej gry pod nazwą „Championship Manager 97/98".

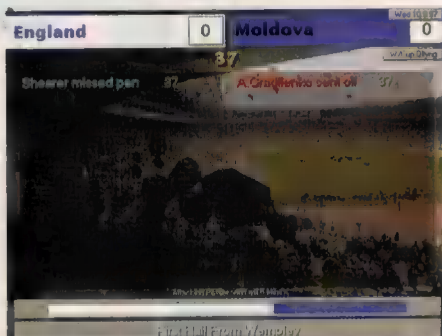
„CM" to jedna wielka plątanina liczb, które na pierwszy rzut oka niewiele mają ze sobą wspólnego, ale jak wiadomo, to na oko koń umarł. Tak więc tu wszystko ma sens, jak w zwykłej strategii turowej, z tym że zostajesz nie generałem, a menedżerem zespołu piłkarskiego. Funkcję menedżera należy rozumieć, jako człowieka, który jest odpowiedzialny w klubie za: taktykę na mecz, sprzedaż i kupno zawodników tak, aby kasa się zgadzała i parę mniejszych pierdoł. Czyli prawie standard, jeżeli chodzi o menedżery piłkarskie. Ale posiada coś, czego nie posiadają inne gry tego typu, a mianowicie niesamowity klimat. Jeżeli raz zaczniesz grać w tą grę, to gwarantuję Ci, że masz zarwaną noc tą i kilka kolejnych. Dzieje się tak pomimo, iż nie ma olśniewającej grafiki, a mecz jest przedstawiony w formie tekstu, opisującego najistotniejsze wydarzenia spotkania.

Wspomniałem na początku o furze liczb, jaka jest w tej grze. Większość z nich dotyczy piłkarzy, a jest ich przeszło 3000. Każdy z nich jest opisywany cechami takimi jak: agresywność, brutalność, drybling, gra głową, podatność na kontuzje itp. Każda z cech jest podana w skali od 1 do 20, z tym że im więcej, tym lepiej. Jest to zrobione na tyle z głową, że od razu można rozróżnić graczą wybitnego od dobrego, choć najprościej poprzez jego cenę (nie zawsze skuteczne). Ale dla tych co znają się trochę na piłce i czytają gazety sportowe, w parę chwil, za parę nędznych groszy zbuduje dobrą drużynę. Co prawda nie oznacza to jeszcze sukcesu, ale niewątpliwie znacznie skraca do niego drogę. Oczywiście, znaczenie ma wybór drużyny, którą się będzie prowadzić. Bo o wiele trudniej gra się zespołami z niższych klas, gdzie fundusze jest mniej i skład o wiele słabszy. Jednak dla kogoś kto potrenuje (jeden sezon można rozegrać w 10 godzin), gra słabą ekipą będzie niesamowitym przeżyciem. Inna sprawa, że grając taką drużyną, budujemy swoją karierę menedżera, tak jak to jest w rzeczywistości. Każde zwycięstwo, każdy puchar, czy



mistrzostwo, to punkty dla nas, ale również podnoszą znaczenie naszego klubu wśród innych drużyn. A to daje nam szansę na zakup coraz to lepszych graczy.

Generalnie „CM 97/98" jest grą, którą należy zobaczyć. Jej naprawdę dokładnie nie da się opisać w paru słowach. Myślę, że mógłbym się rozwodzić nad nią przez co najmniej jeszcze pół numeru. Ta gra naprawdę ma w sobie to „coś" (do krążka nie dorzucają Obcego), dzięki czemu już dawno jej tytuł jest kojarzony z najlepszym menedżerem piłki nożnej. Zresztą jest jedną z niewielu gier, do których pisanie opisu nie ma najmniejszego sensu. Co najwyżej można napisać parę porad, ale i tak w formie bardzo ogólnej. A to już coś znaczy (czytaj: cieniasom wstęp wzbroniony). Podsumowując, naprawdę warto kupić „Championship Manager 97/98", bo jest to bardzo dobry kawałek softu. ***Michał***





Grafika 60% Grywalność 96%
Oryginalność 93% Dźwięk 0%

Czy można przegapić coś takiego? Oczywiście, że nie!!!

WERDYKT 88%

Pięciopak '98

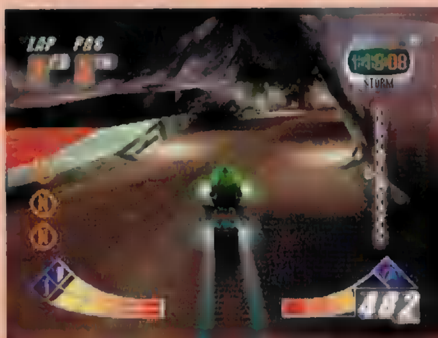
INFO

Wydawca:	Optimus
Producent:	H+A/Leryx/GT/Ubi Soft i inni
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Ponieważ większość firm uprawia proceder polegający na zebraniu starszych tytułów i sprzedawaniu ich w cenie jednego nowego, nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że w zestawie znajduje się najnowsza polska o gra o wdzięcznym tytule „UFOs".

Jakoś sam nigdy nie przepadałem za wszelakimi megapackami, ale sam fakt, że za cenę 149 zł mogę otrzymać cztery świetne gry oraz nową polską przygodówkę spowodował, że chyba zmienię swój stosunek do tego rodzaju składanek. W skład „Pięciopaku '98" wchodzą takie gry, jak: „Clash", „3 czaszki Tolteków", „Podwójne kłopoty Bud'a Tucker'a", „Zagadki Lwa Leona" oraz „UFOs". „Clash" to znana wszystkim doskonale strategia turowa. Jest to bardzo fajna gra, rozgrywająca się w epoce magii i stali, gdzie pod opiekę gracza zostaje oddana armia osadników, której zadaniem jest pokonanie rdzennych mieszkańców pewnej krainy. „3 czaszki Tolteków" i „Podwójne kłopoty Buda Tuckera" to całkowicie spolszczone przygodówki. Są to typowe, old-school'owe adventure'y z interfacem typu point'n'click. Niestety, moim zdaniem, nie są one najwyższych lotów (kiepska grafika i ogólne wykonanie) - ich poziom wykonania plasuje się gdzieś poniżej średniego. Może za dużo wymagam, ale szczerze mówiąc grałem już w lepsze produkcje (i to na dodatek wcześniejsze), których oprawa audiowizualna była o klasę lepsza. „Zagadki Lwa Leona" to gra logiczna, z udziałem sympatycznego lwa - bohatera przebojowej zręcznościówki ubiegłego roku. Bardzo miła i spokojna gra - polecam ją z czystym sumieniem młodszym graczom. Ostatnią grą w zestawie jest „UFOs". Ta przygodówka powoduje u mnie mieszane uczucia. Z jednej strony - bardzo ładna, cartoon'owa grafika i doskonała ścieżka dźwiękowa, a z drugiej - ograne schematy i gagi. Po prostu grając w tę grę co chwila miałem wrażenie deja vu - gdzieś już widziałem dany pomysł czy gag. Wydaje mi się, że przygodówka powinna mieć ciekawie skonstruowany scenariusz i dobrą fabułę. A historyjka zawarta w „UFOs" jest mniej więcej taka: galaktyczny podróżnik - o imieniu Gnap (?) - rozbija się swoim statkiem w... chlewie. Hm... Może to i jest śmieszne, ale nie dla mnie. Główny bohater wygląda jak - przepraszam za wyrażenie - nadmuchana prezerwatywa o niezbyt inteligentnej twarzy. Grafika jest rysowana ręcznie i przedstawia się naprawdę dobrze. Ale w sumie co z tego skoro sama gra jest troszkę nudna... Interfejs jest niewygodny (chyba za bardzo jestem przyzwyczajony do tego z „Grim Fandango") i dosyć nieczytelny. I mógłbym narzekać w nieskończoność, gdyby nie fakt, że kupując „Pięciopak '98" wcale nie musisz grać w tę przygodówkę i męczyć się nad nią tak jak ja. Sumując - warto zainwestować w „Pięciopak '98". Za cenę jednego zachodniego hitu otrzymujemy pięć średnich gierek, w które można sobie spokojnie pograć. Wydaje mi się, iż jest to doskonała inwestycja dla zabieganych ojców, którzy chcieliby dostarczyć swoim małym pociechom trochę rozrywki za godziwe pieniądze. I jeszcze jedno: wszystkie programy zawarte w tej składance są całkowicie po polsku, co znacznie podnosi ocenę końcową produktu.

Szycha





Część pierwsza „ExtremeG" była szybka, ale można było nieco się zabawić, niestety w dwójce przesadzono z prędkością i fikuśnością tras. Trasy i grafika jest przepiękna i naprawdę robi gigantyczne wrażenie, także efekty w grze przyprawiają o zawrót głowy, jednak kiedy już złapiesz joypada będziesz raczej zawiedziony. Także liczba pułapek czyhających na grającego jest zbyt duża, nie można się skupić na strzelaniu, bo trzeba pilnować jazdy i na odwrót, oczywiście w międzyczasie czeka Cię mnóstwo dziwnie rozmieszczonych pułapek, które bardziej denerwują niż urozmaicają zabawę. Bezpośredni konkurent „ExtremeG I2" – „F-ZeroX" jest znacznie skromniejszy graficznie,



Extreme G2

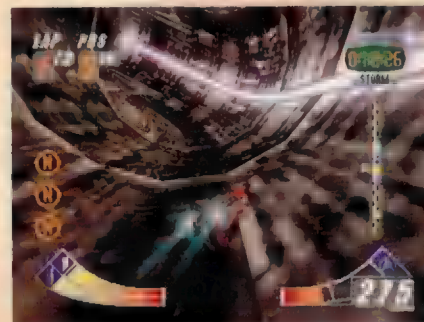
Drugie, znaczy gorsze? Niestety, „ExtremeG 2" to nie jest to na co czekałem. Chyba najszybsza gra na świecie jest zbyt szybka i zbyt trudna, co kładzie całą zabawę.

można powiedzieć ubogi w porównaniu z „ExtremeG 2", a jednak granie sprawia czystą przyjemność. Jeśli ktoś chce kupić grę wyścigową pojazdów przyszłości na N64 powinien nabyć „F-Zero X" albo poczekać na wielki hit z PSX'a – „WipeOut 64", który może zdeklasować konkurencję. Swoją drogą jeśli „WipeOut 64" będzie lepszy od tej wersji na PSX'a, to kolejny rodzaj zręcznościówek zostanie zdominowany przez N64. Pozostaną już tylko wyścigi samochodowe i karate, tutaj będzie bardzo trudno pobić NAMCO, może się jednak uda. Wróćmy jednak do gry, o której niestety nie mogę wiele ciepłych rzeczy napisać. Jedno jest pewne, graficy są wspaniali i robią niesamowite trasy. Oprócz tego, że są one dobrze pomyślane to jeszcze jakość tekstur jest wprost rewelacyjna, biorąc pod uwagę, że oglądałem grę w niskiej rozdzielczości to naprawdę jest wyczyn. Także intro oraz animacje są wspaniałe. „ExtremeG 2" wygląda zapewne jeszcze lepiej z dodatkową pamięcią ram, niestety jeszcze takiego cacka nie posiadam. Na osobną pochwałę zasługują efekty w grze, różnokolorowe fantastyczne flary robią ogromne wrażenie, szkoda, że jest bardzo mało czasu na ich podziwianie. Przepięknie przygotowano design (wystrój) paneli oraz całe rozmieszczenie opcji, wszystko jest klarowne i doskonale opracowane. Dźwięki są dobrze dobrane i doskonale pasują, muzyka skromna, ale może się podobać – ogólnie jest transowo i kolorowo. Tak zupełnie przy okazji sponsorami giery są firmy Diesel i Honda, fajnie co? Zawsze to jakaś dodatkowa kapusta. Swoją drogą byłoby już całkiem super gdyby jeszcze ta grywalność była poprawiona, a tak niestety słaba nota.

Gruby

INFO

Wydawca:	Acclaim
Producent:	Probe
Data wydania:	Już jest
Cena:	269.00
Dystrybucja:	AC&C
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Grafika 95% Grywalność 59%
Oryginalność 59% Dźwięk 79%

Najszybsza z najszybszych.

WERDYKT 71%

Body Harvest







INFO

Wydawca:	Gremlin
Producent:	DMA
Data wydania:	Już jest
Cena:	269.00
Sprzedaż:	UFO Games
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Obowiązkowy tytuł dla miłośników „Żołnierzy kosmosu". Na N64 powstała gra, która nie jest podobna do niczego co do tej pory widziałem. Ma troszkę z „Mission Impossible", trochę z „Lylat Warsa" i „Blast Corpsa", ogólnie pokręcone są wszystkie elementy bardzo różnych gier.

Historia jest całkiem banalna i podobna do setek innych. Ziemia zostaje zaatakowana przez obcych, komandos z przyszłości zostaje wysłany na ratunek. Zostaje znakomicie wyposażony celem zniszczenia wroga. Oprócz czystej strzelanki, bohater musi myśleć o kolejnych ruchach. W tym celu musi rozmawiać z ziemianami, ci wytłumaczą mu w czym problem i w razie potrzeby uruchomią potrzebny sprzęt. Twoim aniołem stróżem jest koleżanka (także komandos), jej zadaniem jest przekazywanie wszystkich informacji ważnych dla wypełnienia misji. Obcy w większości wypadków przypominają wielkie owady. Atakują grupami, jednak ich poziom inteligencji jest łagodnie mówiąc marny, raczej jest to zgraja idiotów. Podobnie z ich celnością. Obrona przed tymi hordami jest dość prosta, jeśli jesteś w pojeździe to wycofujesz się wolno wciskając strzelanie, celownik sam automatycznie ustawi się na wrogu, Ty tylko pociągasz za spust. Jeśli atak nastąpi bezpośrednio na Ciebie, wciskasz klawisz celownika i jest podobnie jak w grach „Mission Impossible" i „James Bond", wygląda to lepiej od rozwiązania z „MI", ale gorzej jak w „JB". Fragmenty strzelane raczej są średnio rozwiązane i mało rajcowne, choć czasami mogą się podobać. Liczba pojazdów, dzięki którym możesz się poruszać po terenie jest ogromna, jest ich w sumie około 130. Od czołgów, starych samochodów, motocykli, transporterów, ciężarówek po samoloty i śmigłowce, ufff dużo tego. Jazda jest przyjemna i chyba nawet rajcowniejsza niż strzelanie. Niektóre pojazdy do odpalenia wymagają specjalnej zgody, ale to już inna historia. Nasza bohaterska para ma do spenetrowania 5 wielkich krain. Przemieszczają się w kolejności do Grecji roku 1916, potem lądują na Javie w 1941, następnie w USA, w roku 1966, później na Syberii w 1991 (może być traktowany jako jeden z odcinków „Archiwum X"). Wojna z obcymi kończy się w 2016, ale to już tajemnica gdzie, powiem tylko, że już nie na Ziemi. Na każdym dużym poziomie musisz zlikwidować królową obcych, aby się już tałatajstwo nie rozmnażało. Jeśli chodzi o muzykę, to jest to absolutne mistrzostwo świata, żadnego plumpkania, czysta żywa adrenalina i o to chodzi. Przyznam się, że ta gra wyjątkowo mi się spodobała. Dlaczego? Myślę, że w przyszłości gry będą właśnie takie jak ta, z dużą ilością różnych elementów, akcji, przygody, a nawet elementów gier RPG, słowem bogactwo wrażeń dla wszystkich. „Body Harvest" to bardzo mocny tytuł, ataki obcych na ludność wprost ociekają krwią. Gra byłaby jednak znacznie ciekawsza, gdyby miała lepszą grafikę. Reszta jest mistrzostwem. Trzy lata pracy całego zespołu zasługuje na wielkie brawa. Tak przy okazji, gra jest gigantyczna, trzeba tygodni, aby ją skończyć. **Gruby**







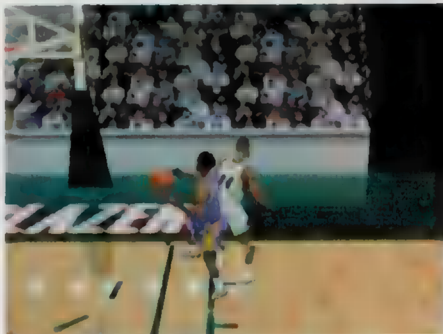
Grafika 79% Grywalność 93%
Oryginalność 93% Dźwięk 92%

Gra zapewne znajdzie wielu zapaleńców, kto wie może stanie się grą kultową.

WERDYKT 92%

Kobe Bryant in NBA Courtside

Jest to tytuł z nowej serii Nintendo Sports. Swoją drogą, jeśli wielkie „N" zrobiło by taką sportową wersję na PSXa i Peceta, to kto wie jak by się trzymały serie Electronic Arts i Gremlina. Na całe szczęście Nintendo pozostaje przy wspieraniu tylko i wyłącznie swojej platformy. To świadczy o tym, jak bardzo poważnie traktuje klientów. Wróćmy jednak do gry. Tak jak przystało na dobry tytuł sportowy jest tu wszystko co związane jest z ligą NBA. Największe gwiazdy, aktualne składy, możliwości dowolnej ich modyfikacji, zmian itp. Miłośnicy koszykówki wreszcie doczekali się tytułu z prawdziwego zdarzenia. Oprócz niesamowitej grafiki, gra posiada wszystkie zalety gier Nintendo, czyli perfekcyjność wykonania, intuicyjność menu oraz genialną grywalność. Oprócz tego warto wymienić jeszcze inną cechę, która dla niektórych jest wadą, zwłaszcza dla tych co kochają skomplikowane kombinacje - a mianowicie prostotę gry. Swego czasu różne firmy prześcigały się w komplikowaniu życia graczy, by później zorientować się że gracz nie chce tysięcy skomplikowanych kombinacji. Do samej gry wystarczy opanowanie dwóch podstawowych klawiszy, potem na-





Nintendo przyzwyczaiło nas do znakomitych produkcji. Niewypały zdarzają się niezwykle rzadko. Potwierdzeniem tej reguły jest kolejny produkt ze stajni wielkich magików, „Kobe Bryant In NBA Courtside".



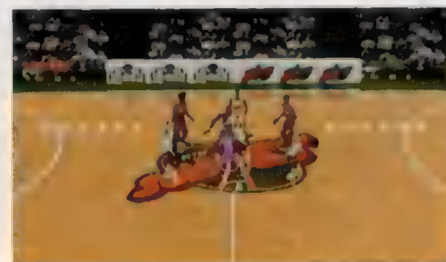
INFO

Wydawca:	Nintendo
Producent:	Nintendo
Data wydania:	Już jest
Cena:	199.00
Dystrybucja:	AC&C
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

stępne, ale stopniowo, gdy już potrafimy poruszać się po boisku i zdobywać kosze. Główni konkurenci „NBA Courtside" to w tej chwili sztandarowy produkt Konami „NBA Pro '98" oraz co ciekawe produkty Electronic Arts, który przypomniał sobie o N64 (czyżby jakieś straty?) - „NBA Live 99". Ten ostatni zrecenzuje Wam już niedługo, bo doszły mnie słuchy, że zapukał już do naszych drzwi. Z innych tytułów już wkrótce dojdzie do naszej kolekcji „NBA Jam '99" Acclaimu. Zupełnie nie liczy się w stawce produkt GT - „NBA Hangtime". Jak widzicie zapowiada się bardzo ciekawie na naszym Nietendowym poletku i co najważniejsze - marnych tytułów prawie nie ma. Przy okazji, albo mi się wydaje, albo więcej jest dobrych koszykówek na N64 niż na PSXa, który ostatnio coś marnie przędzie (tylko marniutka „Total NBA 98" i „NBA Live '99". Jeśli chodzi o dźwięk to jest kozacko, klawy speaker nawija jak papuga, muzyczka zmienna i bardzo fajowa, najważniejsze, że jest fajnie zgrana z rozgrywką. Publiczność też reaguje, a jakże. Animacyjnie jest bosko, po prostu odlot, ruchy wszystkich zawodników są diabelnie realistyczne i trudno odróżnić, czy to gra, czy jakiś mecz w TV. Ruchy kamer i funkcja replay spełnia swoje zadania i oto w tym wszystkim chodzi. Bardzo polecam wszystkim miłośnikom gier sportowych, nie tylko fanom koszykówki, zwłaszcza, że można grać na czterech, ale to chyba oczywiste na N64. No to pa.

Gruby





Grafika 90% Grywalność 90%
Oryginalność 90% Dźwięk 90%

Wspaniała i prosta jak obsługa cepa. Najlepsza koszykówka na Nintendo 64.

WERDYKT **90%**

Wewnętrzna Alternatywa

Dla wielu z nas Internet pozostaje wciąż niedosiężnym źródłem informacji. TP SA mimo deklarowanej na reklamach akcji zwiększania liczby swoich abonentów w kwestii połączeń internetowych nie jest już tak radośnie usposobiona. Jeśli chcemy tylko giercować, musimy sobie radzić sami.

I to właśnie dla nas, nie mogących sobie pozwolić na usługi TP SA, lub po prostu mających dość gigantycznych lag na naszych „wspaniałych złączach" zaproponować chciałbym dziś... wewnętrzną alternatywę. Tak właśnie ośmielam się nazwać klasyczne karty ethernetowe, służące do budowania podstawowego typu sieci komputerowych. Światło, proszę!

Ethernet z założenia jest siecią lokalną, umożliwiającą spięcie kilkunastu komputerów, których liczbę można powiększać praktycznie do woli, przy pomocy nowoczesnych hubów - jednostek sterujących. Do naszych eksperymentów wymagane są trzy rzeczy: dwie karty ethernetowe (w końcu z kimś chcemy się połączyć), kilkanaście metrów kabla koncentrycznego i życzliwy sąsiad (lub miła sąsiadka ;), którego wielką zaletą będzie położenie - najdalej 150 metrów od nas. I to (prawie) wszystko co jest potrzebne...

Karty ethernetowe obsługują dwa standardy kabla: zwykły koncentryk (fachowo nazywany BNC lub 10BASE2), taki który występuje przy nowym złączu antenowym oraz specjalny, ekranowany, wielożyłowy kabel z telefoniczną wtyczką (RJ-45 lub 10BASE-T). Przy zakupie warto zobaczyć w co wdepnęliśmy. W pudełku z kartą powinniśmy znaleźć oprócz niej samej także dyskietkę ze sterownikami, najprostszą nawet instrukcję i (jeśli karta obsługuje pierwszy bądź oba wymienione wcześniej standardy) metalową złączkę umożliwiającą podłączenie kabla BNC (wygląda to jak metalowa litera T). Karta musi jeździć na slocie PCI, więc przed zakupem warto nieco uporządkować wnętrze swojej maszyny. Po zakupie zabawki trzeba zacząć od stworzenia odpowiedniego kabla. Najlepiej jeśli nasz kumpel tkwi tuż za ścianą. Po prostu cena kabla będzie minimalna (w przypadku koncentryka ok. 1 zł za metr), a wpływ czynników zakłócających minimalny. Kabel może mieć najmniej pół metra, więc nie przesadzajmy z bliskością. Z drugiej jednak strony należy pamiętać, że deklarowana maksymalna odległość, w przypadku przewodów BNC wynosząca 185 metrów, jest teorią i najlepiej nie przekraczać 150-160 metrów.

Montując kabel (kiedy się wreszcie zdecydujemy na BNC) musimy pamiętać o kupnie dwóch terminatorów 50 omowych, które zakłada się na krańcach owych magicznych, metalowych T. Ich cena obecnie nie powinna przekraczać 5 zł za sztukę. Oczywiście nie wolno zapomnieć o kupnie „wtyczek", mających tkwić na końcach przewodu. Ich montaż lepiej powierzyć komuś posiadającemu odpowiedni klucz zaciskowy. W przypadku kabla ze złączem telefonicznym warto zlecić jego stworzenie jakiemuś elektronikowi, niż samemu biedzić się nad lutownicą. Jednego trzeba bezwzględnie przestrzegać - wszelkie obliczenia długości kabla należy przeprowadzić bardzo starannie i lepiej wziąć 2-3 metry więcej niż zakładał plan. Wszelkie „doklejanie", dolutowywanie przewodów czknie się bardzo szybko! Acha, i jeszcze jedna uwaga... redakcja nie bierze odpowiedzialności za Wasze poczynania, więc to co czynicie róbcie z wielką uwagą i... głową na karku.

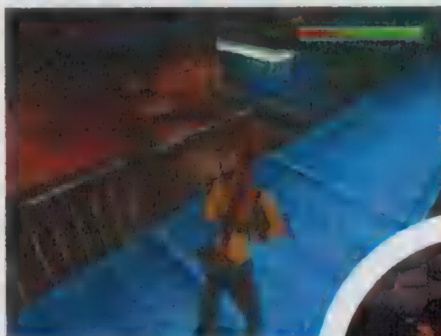
Cena takiej operacji nie powinna przekroczyć 100-150 złotych na osobę (mój koszt wyniósł ok. 90 zł). Skutek? Otworem stają drzwi z napisem multi-player... „Quake" czeka! **Jagd52**

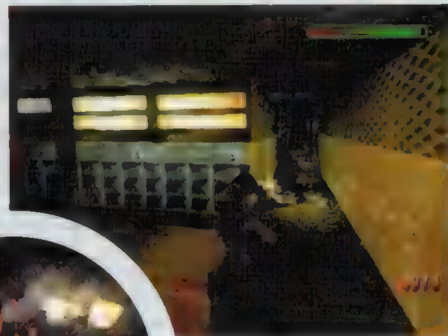
PS. Dziękujemy firmie BIOS (022) 668 42 60 lub 867 51 38 za wypożyczenie kart ethernetowych.

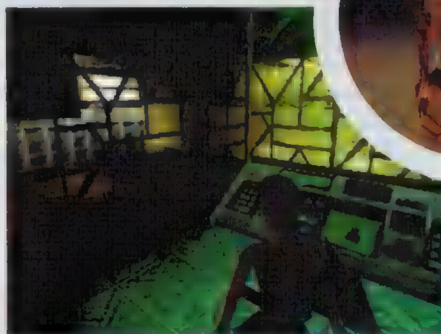
Tomb Raider 3

część trzecia

Kontynuujemy opis trzeciej części przygód Lary. Wybaczcie, że ciągnie się to tak długo, ale gra jest doprawdy bardzo rozbudowana, więc żeby możliwie najlepiej ją opisać, trzeba poświęcić na to duuużo miejsca.





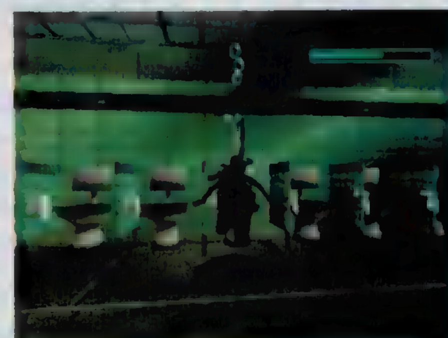


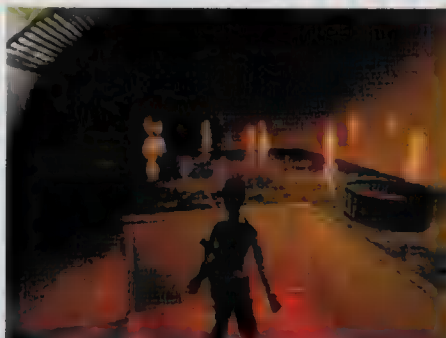


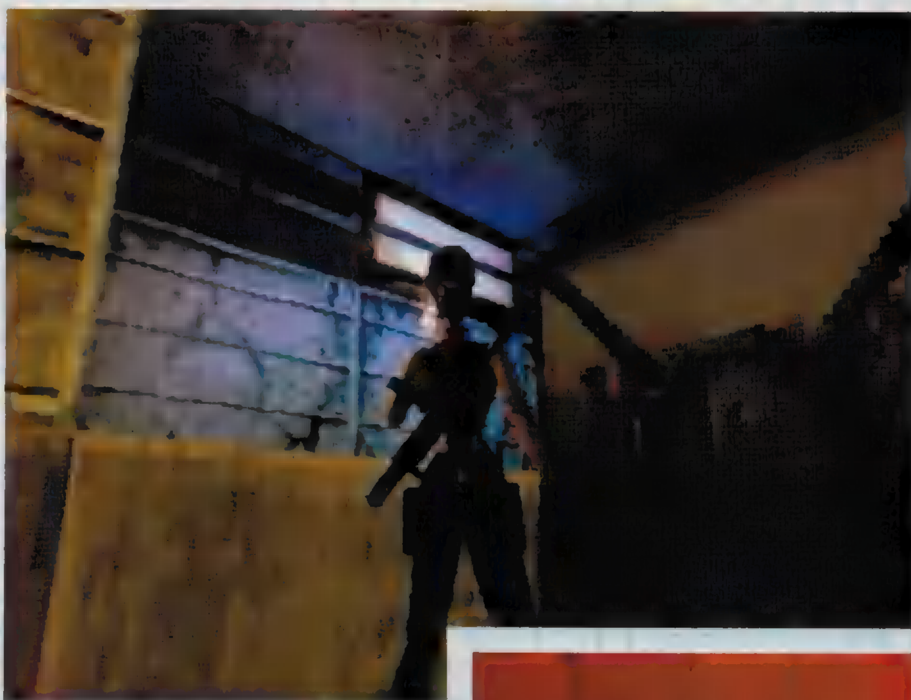
Poniżej przedostatni odcinek rozwiązania „Tomb Raider III" tak więc w następnym numerze karkołomne przygody naszej bohaterki powinny zakończyć się... szczęśliwie mamy nadzieję. Ale to dopiero za miesiąc. Zapraszamy!

Level 10 High Security Compound

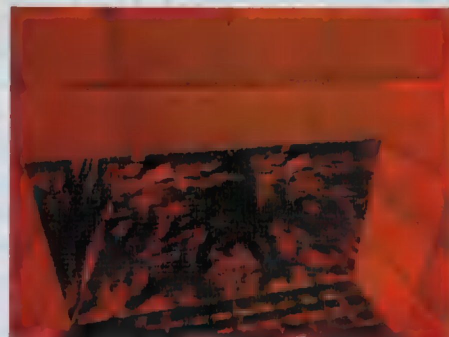
Gdy odzyskałam przytomność nie miałam powodów do radości - zabrano mi wszystko, co miałam (za wyjątkiem kryształów do nagrywania stanu gry i apteczki), a ponadto znalazłam się w więzieniu o zaostrzonym rygorze. Postanowiłam się stamtąd jakoś wydostać. Pierwsze co przyszło mi do głowy, to przegryzienie krat w oknie i wyskoczenie na zewnątrz. Gdy jednak tylko podeszłam do okna przecięłam linie lasera, co spowodowało interwencję strażnika. Uciekłam z celi i szybko wypuściłam wszystkich więźniów (przyciski w ścianach). Jak się okazało stali się moimi sprzymierzeńcami, gdyż dość szybko poradzili sobie ze strażnikiem. Mogłam spokojnie działać dalej. W jednej z cel znalazłam korytarzyk za umywalką i skrzynię blokującą drogę. Popchnęłam ją raz i przeczołgałam się korytarzykiem po lewej, po czym popchnęłam drugą skrzynię. Mimo tego, że ukazało się wyjście, popchnęłam skrzynię jeszcze dwa razy wgłąb korytarza. Wróciłam do pierwszej skrzyni i pociągnęłam ją do siebie, po czym powtórnie wróciłam w okolice otworu. Za jedną ze skrzyń była ukryta apteczka - SEKRET 1. Weszłam na górę i dobiegłam do dołka z drutem kolczastym, który pokonałam skokiem z wyskoku i chwyceniem się za przeciwległą krawędź. Dostałam się do przycisku na końcu korytarza (szłam powoli wśród drutu kolczastego) i otworzyłam nim klapę w podłodze. Wspięłam się na ścianę po lewej stronie i opuściłam na drabinę. Zeszłam niżej i dostałam się do ciemnego korytarza po lewej stronie przepaści, którym doszłam do dwóch klap w podłodze. Nie miało znaczenia, w którą wpadłam, musiałam tylko pamiętać, żeby wcisnąć przycisk w jednym z pomieszczeń za szybą. Otwierał on wrota poprzednio uwolnionym więźniom, którzy szybko zajęli się przechodzącym strażnikiem. Okazało się, że strażnik posiadał nie tylko naboje do shotguna, ale także Keycard Type B, który otworzył drzwi do dalszej części kompleksu. Po dotarciu do jadalni rozejrzałam się za toaletą (nie po to, o czym pewnie myślisz;), weszłam do środka i dostałam się do pomieszczenia ze skrzyniami. W suficie były dwa otwory - jeden bliżej wejścia i jeden na samym końcu pomieszczenia. Przesunęłam skrzynię (tylko jedną można było przesuwać) pod otwór bliżej wejścia i wspięłam się wyżej. Tam przeskoczyłam przez rury na drugi koniec pomieszczenia i przełączyłam przycisk. Spowodowało to napełnienie się wodą pokoju poniżej, dzięki czemu bez trudu dostałam się do drugiego otworu w suficie. Po wyjściu na zewnątrz, ostrożnie podeszłam do dziury w podłodze i rozejrzałam się dookoła. Musiałam wykonać ukośny skok z miejsca w oświetlony korytarz obok, aby nie spaść na rozgrzane palniki. Na końcu korytarza było zejście na pomost, na którym musiałam dwukrotnie przeskoczyć przez dołki z drutem kolczastym, aby dostać się do pomieszczenia z przyciskiem wyłączającym ogień w kuchni. Wróciłam się do otworu nad paleniskiem i zeskoczyłam niżej. Wyszłam z kuchni i najpierw otworzyłam drzwi po prawej. Dopiero wtedy wcisnęłam przycisk po drugiej stronie i wypuściłam strażnika. Pobiegłam do moich kolesi, aby się nim zajęli, a ja dla odmiany, zajęłam się przyciskiem w nowo otwartym pokoju. Dzięki temu zyskałam dostęp do przejścia za wiatrakami w kuchni. Zanim jednak weszłam tam, nagrałam stan gry, gdyż w tym miejscu można było bardzo łatwo stracić życie (wystarczy jedno dotknięcie śmigieł wentylatora). Zebrałam kryształ, odwróciłam się tyłem do pochylni i zjechałam w dół, chwytając się na końcu krawędzi. Przesunęłam się maksymalnie w lewo i opuściłam się lądując na odpowiednio płaskiej pochylni, aby nie zjechać na druty kolczaste. Podciągnęłam się do korytarza wyżej i dobiegłam do rozległych obszarów bazy. Zaraz zaczął mnie gonić jeden ze strażników, ale znalazłam korytarz prowadzący na dół, gdzie uwolnienie więźnia pomogło mi załatwić goniącego strażnika. Okazało się, że on także posiadał Keycard Type B, którą oczywiście zabrałam. Wróciłam z kartą do drzwi obok skrzyni i użyłam jej w czytniku. Weszłam do środka pomieszczenia, zebrałam apteczkę i naboje, po czym wcisnęłam przycisk na jednej ze ścian. Wyłączał on czujnik laserowy w korytarzu obok. Gdy dostałam się dalej, do rozległego obszaru, zaczął gonić mnie kolejny strażnik. Tuż przy wejściu zobaczyłam ciemny tunel na dół, na końcu którego były dwie pary drzwi. Po otwarciu obu wyskoczyli z nich więźniowie i po raz kolejny załatwili strażnika. Zebrałam Yellow Security Pass, który wypadł mu z kieszeni. Wróciłam







na zewnątrz i pobiegłam w stronę wieżyczek strażniczych. Po prawej stronie były drzwi, które stanęły otworem, gdy umieściłam „śrubkę" w zamku. Weszłam do wielkiej hali, gdzie za szybą stał F-117A. Na końcu korytarza było przejście. Zjechałam na dół po pochylni i unikając strzałów, obiegłam filar. Szybko wcisnęłam przycisk, co włączyło czerwony laser natychmiast zabijający strażnika. Aby uniknąć śmiertelnego promienia obiegłam kolumnę i przeskoczyłam wiązkę. Na końcu korytarza dobiegłam do dziwnego pomieszczenia z wiszącą platformą. Pobiegłam dookoła i zobaczyłam otwór w ścianie, w który wskoczyłam. Na końcu była dziura w podłodze, dzięki której dostałam się do małego pokoju z komputerami. Wcisnęłam przycisk i przesunęłam wielki radar na szczycie dachu. Wróciłam do wielkiego filaru i wspięłam się na jego szczyt, gdzie był radar. Wskoczyłam do dziury w podłodze i wylądowałam w dziwnym basenie. Przeciwstawiając się silnemu prądowi wypłynęłam na powierzchnię i podciągnęłam się na mała wysepkę. Z niej przeskoczyłam na ląd po prawej. Po drugiej stronie spadzistego terenu zobaczyłam mały, zielony otwór w ścianie. Dostałam się tam skacząc po płaskich kawałeczkach podłogi. Na końcu korytarza znalazłam przycisk otwierający drzwi. Wskoczyłam do wody i popłynęłam w odgałęzienie korytarza po jednej ze stron basenu. Na jego końcu wyszłam na brzeg i wczołgałam się w ciemny korytarzyk. Nie zwracając uwagi strażnika pobiegłam w prawo i wspięłam się na drabinę po prawej stronie od drzwi. Pobiegłam do końca korytarza i wybiegłam do znanego mi miejsca. Obiegłam wielki filar i wskoczyłam na drabinę w ścianie po drugiej stronie pomieszczenia. Oświetlonym korytarzem dostałam się do pokoju, gdzie po lewej stronie stał strażnik, a po prawej był ukryty klucz (w wąskiej wnęce). Strażnika jeszcze nie budziłam, gdyż na razie byłam nieuzbrojona. Potem jednak trzeba się będzie wrócić w to miejsce, gdyż tu będzie drugi secret. Z kluczem wróciłam najpierw do wielkiego filaru, a potem, do pokoju ze strażnikiem. W pomieszczeniu obok znalazłam miejsce do klucza, które zablokowało śmiercionośny wiatrak w środku basenu z wiatrakami. Mogłam teraz wspiąć się wyżej na górę i wskoczyć z powrotem do wody, gdzie na środku basenu zobaczyłam otwór w podłodze. Płynąc zebrałam najpierw kryształ, potem apteczkę i pociągnęłam za wajchę. Gdy wypłynęłam na powierzchnię podciągnęłam się i przeskoczyłam przez żółty promień na kładkę naprzeciwko, po czym wskoczyłam do kolejnego zalanego korytarza. Gdy wypłynęłam na powierzchnię, pobiegłam w lewo i zaraz w lewo, po skrzyniach. Wcisnęłam przycisk i weszłam do środka. Zebrałam Desert Eagle, apteczkę i pistolety, po czym ostrożnie wróciłam do drzwi. Wyjście blokowały zielone lasery, których niestety nie dało się uniknąć, więc aby zminimalizować straty energii pobiegłam w prawo zaraz za skrzynią. Wróciłam teraz całą drogę do śpiącego strażnika (ten gość piszący opis wspominał o tym wcześniej), załatwiłam go i zebrałam kartę, którą upuścił. Otworzyłam nią drzwi obok, gdzie był SEKRET 2 – granatnik. Teraz wróciłam do hali obok miejsca, gdzie znalazłam broń i pobiegłam na górę, po pochylni. W połowie drogi napadli mnie strażnicy, z którymi musiałam radzić sobie sama. Pobiegłam jeszcze wyżej i po zabiciu kolejnych policjantów wojskowych i zebraniu od jednego z nich Blue Security Pass, weszłam do pomieszczenia po lewej stronie (tam była duża apteczka). Wracając w dół, na prawej ścianie zauważyłam drabinę, z której oczywiście skorzystałam. Otworzyłam drzwi kluczem, zastrzeliłam strażnika i włączyłam jeden z przycisków (jeden był pułapką). Zeszłam na dół po drabinie i pobiegłam na sam dół po pochyłych korytarzach, aż dobiegłam do końca ruchomej taśmy ze skrzyniami. Dzięki podsuniętej skrzyni mogłam wspiąć się wyżej, na półkę skalną. Tam chwyciłam się siatki i przeciągnęłam się na drugą stronę pokoju po apteczkę. Wracając, skręciłam w lewo i opadłam na półkę na końcu. Tu wspięłam się na szklaną podłogę nade mną i zastrzeliłam strażnika. Zebrałam Yellow Security Pass i kryształ i zeszłam na sam dół pomieszczenia tą samą drogą, którą tu przybyłam. Teraz zebranym kluczem otworzyłam duża, dwudrzwiową bramę (zamek był po jej prawej stronie). Gdy pobiegłam na dół, dobiegłam do parkingu ciężarówek. Z lewej strony zaatakował mnie strażnik, którego zastrzeliłam. Pobiegłam za ciężarówkę, gdzie było ogromne wejście do hangaru. Tu załatwiłam kolejnego służbistę, po czym podbiegłam do prawej ściany. Jedną ze skrzyń dało się pociągnąć, dzięki czemu zyskałam kolejną apteczkę. Wspięłam się też na wielką górę skrzyń, wewnątrz której znalazłam dodatkowe granaty do mojej nowej broni. Dopiero teraz zdecydowałam się wskoczyć pod plandekę ciężarówki, dzięki czemu niepostrzeżenie dostałam się do jednego z najbardziej strzeżonych miejsc na świecie – Obszaru 51.

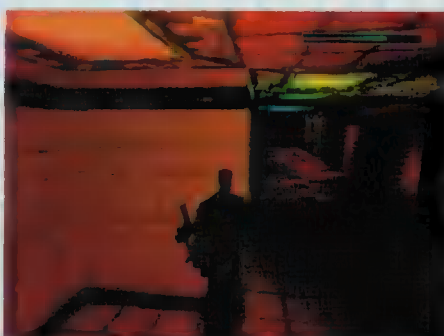


Level 11 Area 51

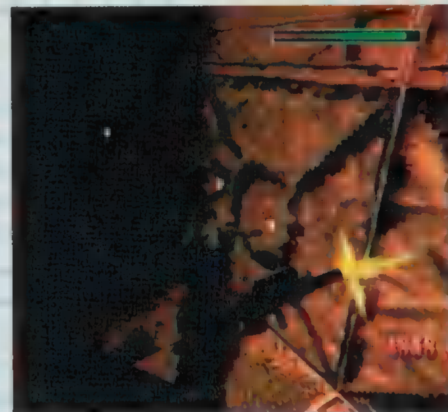
Na początek uwaga od piszącego ten opis. W tym levelu jest kilka momentów, w których liczy się szybkość. Aby nie zablokować sobie sekretów i przydatnych przedmiotów, będziesz musiał użyć mocnej broni, aby zabić strażników w ciągu 2-3 sekund (najczęściej zanim dobiegną do przycisków w ścianach). Najlepszy do tego celu jest Desert Eagle, więc jak napiszę, że Lara załatwia gościa właśnie tym pistoletem, oznacza, że trzeba było zrobić to, jak najszybciej. Na resztę przeciwników spokojnie możesz używać pistoletu lub innej, dowolnej broni.

Gdy wyszłam z ciężarówki wyjęłam „orzełka" i szybko załatwiłam strażnika, który wyskoczył zza rogu. Pobiegłam do końca korytarza i weszłam do pomieszczenia po lewej stronie. Tam zebrałam MP-5 i trochę amunicji do niego. Nacisnęłam przycisk i wychodząc przeskoczyłam przez czerwony laser. Na ścianie po prawej był przycisk, który otwierał kratę obok. Wczołgałam się

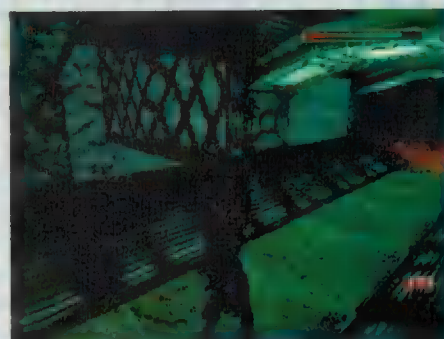








tam i zebrałam apteczkę. Potem kontynuowałam czołganie się do czerwonego lasera. Najpierw poszłam w lewo, aby zebrać apteczkę, a potem uważając na ruchomy laser dostałam się do drabiny po drugiej stronie ciemnego korytarza. Gdy wyszłam wreszcie na korytarz, strażnik zdążył włączyć czerwone lasery. Zabiłam go i wypuściłam więźnia z celi na lewo (przyciskiem w ścianie na wprost wyjścia). Zebrałam też apteczkę ukrytą za otwartymi drzwiami po czym podeszłam ostrożnie do laserów i przeczołgałam się pod nimi. Niestety, ten numer udał się tylko z pierwszymi, drugie musiałam obejść korytarzykiem po prawo. Po drodze zebrałam flary i dobiegłam korytarzem na górę. Tu także użyłam mocnej giwery, aby zabić strażnika, gdyż w innym przypadku nie zdążyłabym zebrać przedmiotów za drzwiami po prawej. Po ich zagarnięciu pobiegłam do końca korytarza, przełączyłam przycisk i opadając wyjęłam „pustynnego orzełka", aby jak najszybciej załatwić strażnika za filarem. Jeśli bym jednak nie zdążyła, to mogłam pożegnać się z pierwszym sekretem. Po przeszukaniu całego obszaru postanowiłam wskoczyć do kwadratowej dziury. Tam nacisnęłam przycisk w ścianie i znalazłam zapadającą się klapę w jednym z rogów. Niżej natknęłam się na strażnika, którego załatwiłam już przy użyciu normalnych pistoletów. Teraz rozejrzałam się dookoła – przy podłodze zauważyłam dwa wąskie korytarzyki – jeden z nich to SEKRET 1 (oświetlony na niebiesko), a drugi to dalsza droga w levelu. Po dojściu do małego pokoiku z kratami, najpierw zebrałam naboje z kraty po prawej stronie, a potem spadłam w dół po lewej. Zabiłam strażnika i pobiegłam uwolnić kolejnego więźnia, który załatwił natrętnego służbistę. Ja w tym czasie mogłam zebrać ukrytą w ciemności apteczkę. Na drugim końcu korytarza zauważyłam mały otwór w lewej ścianie, który okazał się skrywać dużą apteczkę i shotguna. Po dojściu do wnęki, musiałam uporać się z kolejnymi dwoma żołnierzami. Gdy próbowałam sforsować środkowe drzwi, te się zamknęły i uwolniły dwóch strażników po obu stronach. Po ich załatwieniu przełączyłam przycisk na jednej ze ścian i wczołgałam się w powstały korytarzyk. Przecięłam zielone linie alarmowe i zastrzeliłam nadbiegającego strażnika po czym pobiegłam do końca korytarza. Najpierw skierowała swoje kroki w prawo, wyjęłam MP-5 i zastrzeliłam z daleka wojaka, który znajdował się na drugiej stronie silosa z rakietą. Skokiem z wyskoku i złapaniem się drabiny, dostałam się do jego ciała i zabrałam Code Clearance Disk. Z nim wróciłam na rozstaje dróg. Tym razem skierowałam swoje kroki na lewo. Zeszłam do pokoju z rakietami i uważając na alarmowe lasery przy podłodze, umieściłam dysk w maszynie po prawej stronie. Podniosły się rakiety, dzięki czemu bez problemu mogłam wskoczyć na drabinę naprzeciwko. Na górze zabiłam żołnierza, zabrałam Hangar Access Key i wróciłam na dół. Wspięłam się na platformę z ruchomym dźwigiem, zebrałam naboje do shotguna i pistoletami rozwaliłam dziurę w kracie, w ścianie. Weszłam do wewnątrz, opuściłam się na dół i zebrałam kryształ, który był również SEKRETEM 2. Teraz pobiegłam na drugą stronę korytarza, otworzyłam kluczem wejście do tunelu z pociągiem i załatwiłam strażnika pilnującego torów. Po jego załatwieniu opuściłam się ostrożnie pod tory (uważałam, gdyż szyny były pod napięciem) i pobiegłam w lewo. Wspięłam się po drabinie i nacisnęłam przycisk w ścianie, co spowodowało podjechanie pociągu. Wróciłam do wejścia, przeczołgałam się pod torami i wskoczyłam do wnęki w ścianie. Zebrałam naboje i wskoczyłam na pociąg. Z niego mogłam dostać się do korytarza nad torami. Przed sobą zobaczyłam ruchome lasery i zapadające się klapy w podłodze. Podeszłam maksymalnie do laserów, i gdy te odjechały, chwyciłam się sufitu i przeciągnęłam na drugą stronę korytarza. Na jego końcu opuściłam się na kładkę niżej, przygotowałam mocną giwerę i rozpędziłam się, aby przeskoczyć przez tory. Gdy tylko wylądowałam, zobaczyłam strażnika, który zamiast mnie atakować, zaczął uciekać – oddałam kilka strzałów i było po sprawie. Zanim pobiegłam pochyłym korytarzem na górę, opuściłam się jeszcze poniżej torów, aby zebrać naboje do Shotguna po lewej stronie peronu. Na końcu korytarza dobiegłam do ogromnego hangaru, w którym stał... prawdziwy spodek latający. Przeskoczyłam bardzo ostrożnie ponad laserami i dobiegłam do końca korytarza. Przeskoczyłam przez skrzynie i dostałam się do pokoju pełnego przycisków. Załatwiłam strażników i wskoczyłam na jedną z platform przy ścianie. Na końcu był przycisk. Włączyłam go i jak najszybciej pobiegłam do takiego samego przycisku na drugiej platformie. Po naciśnięciu obu z nich otworzyły się drzwi i dostałam się do kolejnego pomieszczenia. Załatwiłam strażników i obeszłam „szafy" po lewej stronie, za którymi ukrył się jeszcze jeden żołnierzyk. Podeszłam do przycisków i przełączyłam wszystkie, co spowodowało otwarcie drzwi do hangaru z latającym spodkiem. Wróciłam tam przez drzwiczki po prawej. Na miejscu, po prawej stronie UFO zobaczyłam przycisk w ścianie i drabinę. Wcisnęłam guzik, wspięłam się po drabinie i wykonałam odskok do tyłu na odpowiedniej wysokości. Zebrałam amunicję i przeskoczyłam na metalową kładkę po drugiej stronie hangaru. Stamtąd bez trudu zeskoczyłam na kadłub statku i zabrałam Launch Code. Z nim musiałam wrócić, aż do hangaru rakietowego. Wskoczyłam do otworu w podłodze, który wcześniej zignorowałam i pobiegłam do końca korytarza. Nacisnęłam przycisk i doszłam do miejsca odczytania karty. Po jej użyciu otworzyła się szklana gablota w ścianie i guzik odpalający rakietę. Gdy tylko go nacisnęłam, natychmiast wykonałam flipa i pędem pognałam do drzwi naprzeciwko – podpalenia przez płonące gazy rakiety uniknęłam dosłownie cudem. Gdy rakieta odleciała, otworzyła się jednak z klap w hangarze. Wróciłam tam i zaczęłam wspinać się na samą górę. Na samej górze silosa spotkałam strażnika, którego musiałam zabić, zanim otworzyłam drzwi. Wewnątrz musiałam przejść na drugi koniec ciemnego korytarza uważając bardzo na ruchome lasery, po czym dostałam się na świeże powietrze. Najpierw załatwiłam strażnika na wieży, a potem drugiego na ziemi. Wspięłam się na wieżę, zebrałam naboje i weszłam do pomieszczenia po prawej. Załatwiłam służbistę i zebrałam kompakt, który mu wypadł, po czym wcisnę-

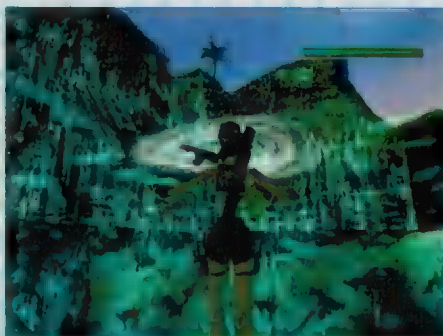




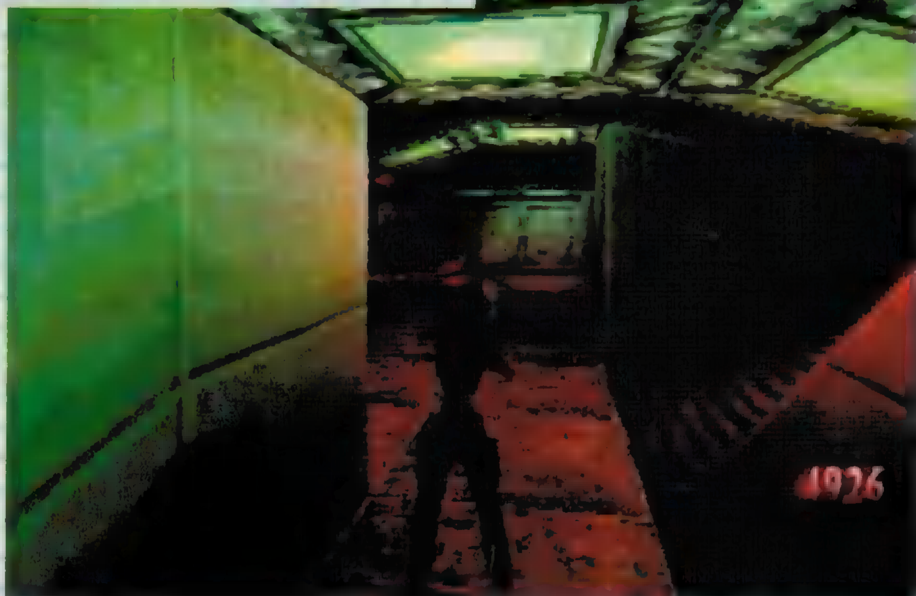
łam przycisk w ścianie. Otwierał on klapę na podwórzu. Opuściłam się tam i ciemnym korytarzami doszłam do pochyłego korytarza przy peronie. Ponownie pobiegłam do hangaru z UFO, gdzie wbiegłam do pomieszczenia na wprost. Tam w jednej z maszyn umieściłam dysk i otworzyłam spodek. Nie wchodziłam jednak do środka, tylko postanowiłam zebrać wszystkie przydatne przedmioty porozrzucane dookoła. Najpierw weszłam do pokoju na prawo, gdzie leżały zwłoki Obcego. Zebrałam kryształ i apteczkę. Potem pobiegłam do pokoju z basenem, w którym pływały orki. Tam znalazłam flary i naboje do mojego ulubionego gnata – Desert Eagle. Należało jeszcze zebrać ostatni sekret. W tym celu ponownie skorzystałam z wysokiej drabiny po prawej stronie hangaru, dzięki której dostałam się do pochyłych filarów. Poskakałam po nich, aż zauważyłam otwór na jednej ze ścian. Umiejętnym skokiem dostałam się do środka, gdzie znalazłam zejście od basenu z orkami. Wskoczyłam tam, zebrałam kryształ i zaliczyłam SEKRET 3. Po powrocie do hangaru mogłam wreszcie zbadać zawartość latającego spodka. Weszłam do środka, wyciągnęłam broń i zaczęłam zwiedzać dziwnie wyglądające korytarze. Doszłam na sam szczyt statku, zabijając po drodze kilku strażników i oglądając „obco" wyglądający wehikuł. Na szczycie zobaczyłam niebieski obiekt – był to legendarny kawałek minerału o nazwie Element 115, który używany jest do napędzania statków Obcych. Po jego zebraniu zakończyłam cały pobyt w Nevadzie. Czekała mnie jeszcze wycieczka na Wyspy Południowego Pacyfiku, zanim zebrałam wszystkie części meteorytu. Sprawdziłam tylko, czy mam płyn przeciwko komarom...

Level 12 Coastal Village

Wizyta na Pacyfiku nie mogła nie zacząć się od kąpieli w ciepłej zatoczce. Od razu skręciłam w prawo, do jeszcze jednej zatoki. Na samym środku, na dnie zobaczyłam dziwny klucz, który szybko zabrałam. Wypłynęłam z zatoczki i przyuważyłam półkę skalną na skale po lewej. Wspięłam się na nią i zebrałam apteczkę. Wskoczyłam z powrotem do wody i płynęłam dalej. Gdy wyszłam na plaże rozejrzałam się dookoła – zobaczyłam dziwną skałę wystającą z wody. Po dostaniu się na jej szczyt zebrałam kolejną apteczkę i wykonałam skok z uchwytem na pochylnię po lewej. Przeciągnęłam się w prawo i stanęłam na półce skalnej. Przeskoczyłam z miejsca na półkę obok i znajomy dźwięk poinformował mnie o zaliczeniu SEKRETU 1 – trzeba jeszcze było tylko go zebrać. W tym celu wykonałam skok z rozbiegu z uchwytem na przeciwległą półkę skalną, gdzie znalazłam magazynki do MP-5. Wskoczyłam do wody i popłynęłam do plaży. Pobiegłam w lewą stronę, do chatki na skałach. Wewnątrz nie było nikogo, ale w słabym blasku ogniska zauważyłam klapę w podłodze i zamek w ścianie. Klucz, który niedawno znalazłam okazał się idealnie do zamka pasować, więc po otwarciu klapy opuściłam się ostrożnie w dół. Zebrałam kryształ i przebiegłam przez korytarz. Gdy ze ściany wyskoczył kościotrup na kolcach, serce podskoczyło mi do gardła, ale za moment się opanowałam i kontynuowałam podróż. Dobiegłam do sporego basenu. Najpierw załatwiłam tubylca, który stał wysoko na moście i pluł we mnie zatrutymi strzałkami. Potem przyszła kolej na trzy krokodyle pływające w wodzie. Dopiero po ich zabiciu zanurkowałam do wody i zebrałam wyrzutnię harpunów i trzy paczki harpunów rozrzuconych po całym basenie. Wróciłam na platformę, z której strzelałam i przeskoczyłam raz do przodu, wspię-









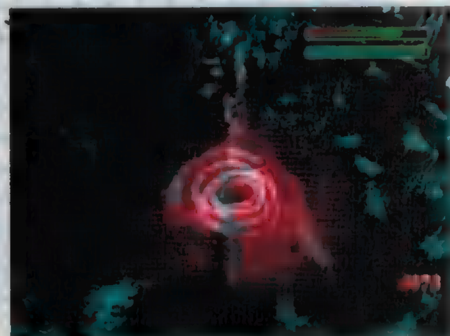


łam się wyżej i złapałam się sufitu, dzięki czemu przeszłam na drugą stronę. Pobiegłam w prawo, gdzie najpierw wspięłam się na sam szczyt i zebrałam amunicję z ciemnego schowka, a potem wróciłam się i przeskoczyłam na drugą stronę pomieszczenia (skok z miejsca z uchwytem). Ponownie użyłam lian przy suficie, aby dostać się dalej. Przeszłam przez most i wyskoczyłam na pochylnię przed mną. Na końcu zjazdu wyskoczyłam i upadłam na półkę skalną. Wyjęłam broń i zabiłam kolejnego tubylca wysoko na moście. Podeszłam do końca ścieżki i wykonałam skok z rozbiegu na drabinę. Uchwyciłam się drabiny tuż ponad kolcami i wspięłam się po niej na górę. We wnęce skalnej zebrałam apteczkę, opuściłam się na krawędź skały i przeciągnęłam się w lewo. Przeszłam do mostku, zebrałam kryształ i apteczkę, po czym zbiegłam na występ skalny poniżej. Powtórnie przeciągnęłam się w lewo po krawędzi i skoczyłam na półkę nade mną. Ciemnym korytarzem dobiegłam do wielkiego mostu. Całą okolice spowijała gęsta mgła. Czułam, że tu jest coś ukrytego. I faktycznie – przeskoczyłam na „lepką" ścianę po prawej stronie, z niej na półkę obok i jeszcze na jedną. Zbierając granaty zaliczyłam jednocześnie SEKRET 2. Wróciłam na most i pobiegłam do ciemnego korytarza po jego drugiej stronie. Napadł mnie dzikus, którego musiałam uspokoić kilkoma kulkami. W lewej odnodze tunelu musiałam schylić się, gdyż w innym przypadku wielka piła tarczowa przecięła by mnie w pół. Doszłam do tajemniczo oświetlonego pomieszczenia. Najpierw zebrałam apteczkę leżącą na środku... ups, to była pułapka, nie powinnam jej była zbierać. Na szczęście, ten gość piszący opis, znalazł mały błędzik w grze, dzięki któremu duża apteczka będzie moja. Po jej zebraniu cofnęłam się do ściany za mną i nacisnęłam przycisk – w pomieszczeniu zrobiło się ciemno, ale kolce się nie schowały. Teraz nagrałam stan gry i... skoczyłam na kolce. Po powtórnym wgraniu stanu gry kolców nie było, a ja mogłam bez problemu przeskoczyć na drugą stronę. Kryształ zebrałam tak, aby nie zostać trafioną przez trujące strzałki. Zjechałam po pochylni do wioski tubylców.

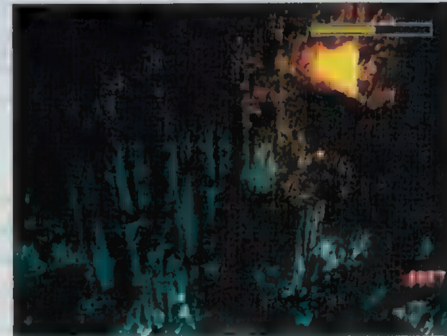
Biegnąc przed siebie załatwiłam jednego tubylca, po czym przeszukałam całą powierzchnie osady i ze-



brałam kryształ i kilka przydatnych przedmiotów z chatek. W jednej z chat była co prawda duża apteczka, ale to tylko pułapka dla naiwnych podróżników. Gdy już zwiedziłam cała wioskę, pobiegłam w okolice wielkiego bagna. Załatwiłam kilku mieszkańców osady i wspięłam się na półkę z kołowym przełącznikiem. Po jego odblokowaniu zamknęła się klapa w jednym z tuneli po drugiej strony wioski. Pobiegłam tam (za jednym z budynków) i wbiegłam do większej części osady. Dobrze zapamiętałam miejsce startu, gdyż kilkakrotnie przyjdzie mi tu wrócić. Najpierw dokładnie przeszukałam cały „parter", gdzie nie tylko znajdował się SEKRET 3 (ciemna wnęka w skale), ale także flary w jednym z pomieszczeń. Po załatwieniu kilku tubylców wspięłam się na „pięterko". Tam, w jednym z pokoików znalazłam kolejny przełącznik, który otwierał właz do domku pod drabiną. Pobiegłam tam, wspięłam się po drabinie do domku i otworzyłam drzwi w ścianie. Teraz musiałam wykonać ukośny skok z miejsca na balkonik budynku obok. Po wejściu do środka z lewej strony miałam płomienie, a z prawej napadł mnie kolejny mieszkaniec wioski. Po jego zabiciu pobiegłam w prawo, przeskoczyłam na poziom dachów i biegłam, aż do końca „trasy" (uważając, aby nie wpaść po drodze do dziury). Potem wspięłam się na dach jednego z budynków i... zjechałam na kolce. Trochę się pokiereszowałam, ale jednak apteczka załatwiła sprawę. Dobiegłam do kolejnego domku na drzewie, gdzie znalazłam przycisk w ścianie. Oprócz sprowadzenia mi na głowę tubylca otwierał on także kratę nad płomieniami w budynku, przez który niedawno przechodziłam. Zjechałam z dachu do wioski i ponownie pobiegłam do drabiny i domku na drzewie, ponownie też dostałam się na balkonik bydynku z ogniami. Wskoczyłam z miejsca na kratę, a potem przeskoczyłam na bezpieczny, drugi koniec korytarza. Nacisnęłam przycisk i zastrzeliłam napastnika, po czym poszłam lewo (nie wciskałam przycisku we wnęce po prawej – to była pułapka). Uważając na parę pił tarczowych dobiegłam do końca korytarza, uruchomiłam przełącznik i zjechałam do pierwszej części wioski. Wskoczyłam do wody przy wodospadzie i popłynęłam przez otwór w dnie. Za zakrętem zaatakował mnie krokodyl, jednak zdążyłam dopłynąć bezpiecznie do wyjścia z wody. Pobiegłam korytarzem do końca, przebiegam przez mostek i stanęłam przed wyjściem z budyneczku. Przeskoczyłam na balkonik domku naprzeciwko, gdzie zakończyłam pierwszy poziom wysp Pacyfiku. (cdn) ***Baron Jack***

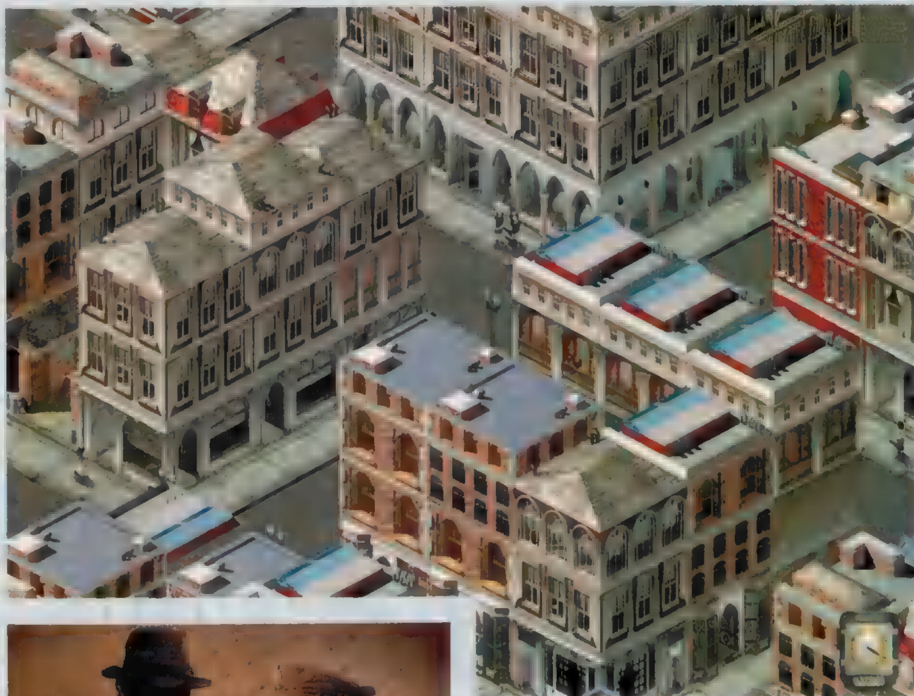






Gangsters: Organize

Witajcie w New Temperance, mieście bezprawia i świętej wojny wydanej największemu z wrogów prawdziwie katolickiego społeczeństwa - alkoholowi. Prohibicja, przemyt, prostytucja - oto trzy magiczne słowa zaczynające się od najważniejszej w galaktyce litery - P. P jak pieniądze. Władza? O tym za chwilę...



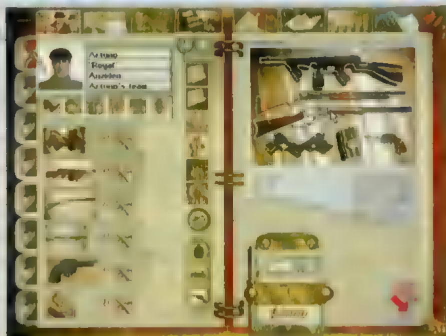


Jesteś początkującym gangsterem z kilkoma dolcami w kieszeni, kupą wolnego czasu i kilkoma kolegami z dzieciństwa, których twarze przypominają worki po cemencie. Jeżeli jednak sądzisz, że łatwo przyjdzie Ci wyczyścić kasę sklepu z naprzeciwka to jesteś w błędzie. Nie do tego celu jesteś stworzony - musisz rządzić całym miastem, a nie tylko tą zapyziałą dzielnicą. Gdy postawisz przed sobą tak szczytny cel będziesz musiał się zastanowić, jak tego dokonać. Pamiętaj na razie o jednym - stróże prawa to buce łase na pieniądze, ale bez ich pomocy nie uda Ci się zająć tego miasta. Nieważne są metody, ważne byś uczynił to w sposób na tyle delikatny, by konkurencja i pismaki nie zwąchały co się święci. Zacznij od zwerbowania maksymalnej liczby kandydatów do twego teamu. Aby to uczynić musisz wiedzieć w jaki sposób funkcjonował gang z lat dwudziestych-trzydziestych naszego stulecia, gdyż to właśni ten okres był dla ludzi z Eidosu natchnieniem.

Struktura

Przede wszystkim należałoby podzielić członków gangu na ludzi zajmujących się bezpośrednio aktami przemocy (ładnie brzmi, nie?) i tymi, którzy dobrowolnie (lub nie) przynoszą mu dochód. Pierwsi z nich to przede wszystkim szeregowe obijgęby, zajmujące się całą „brudną robotą". Ich zwierzchnikami są ludzie, których nazywano porucznikami. Byli to nieco lepsi (lub brutalniejsi) jegomoście pełniący funkcję kierowników poszczególnych grup, opiekujący się określoną częścią miasta lub danym interesem (kobietki, alkohol, legalne sklepy itp.). Wielu z nich w historii prawdziwych gangów doszło do realnej władzy w zorganizowanych strukturach państw mafijnych. Ty będziesz mógł każdego ze swoich podwładnych uczynić właśnie takim „porucznikiem". Awans oznacza podniesie jego kompetencji i pensji, więc musisz starannie wybrać jegomościa. Najlepiej gdy spośród szeregu cech opisujących każdego gangstera zwrócisz uwagę na zdolności organizacyjne i możliwość prowadzenia auta. Najlepszych warto od razu awansować organizując na początku kilka (trzy, czasem więcej) grup. Są one bardzo liche liczebnie, ale na początku rozgrywki wystarczą. Zwróć uwagę na dwie bardzo ważne funkcje w gangu - księgowego i prawnika. To właśnie obecność tych osób czyni ze zbieraniny łajdaków doskonale zgraną organizację. Właśnie, organizację! Tym różni się ona od innych struktur, że posiada doskonale rozplanowany budżet i człowieka balansującego na magicznej granicy prawa i bezprawia. Prawnik jest podstawowym ogniwem łączącym Cię z Ratuszem. Miejscem, w którym warto mieć znajomych. Zmotoryzowanie obu tych postaci (a jakże, mamy równouprawnienie, kobietki nadają się na obie funkcje nie gorzej niż faceci) należy do naszych obowiązków na późniejszym etapie gry. O porucznikach słów jeszcze kilka. Gości możesz dymisjonować lub posyłać na... zieloną trawkę (wyrażę się jaśniej - betonowe skarpetki i chłodne wody zatoki). Oba rozwiązania mają swoje minusy. Pierwsze daje możliwość rejterady gościa, drugie potrafi obniżyć morale Twojego składu. Wybierz więc opcję bardzo delikatnie. W przypadku rekrutacji pracowników „umysłowych" ważne jest, by jedyny opisujący ich parametr miał jak najwyższą wartość.

No dobrze, ale zadacie pytanie gdzie najmować naszych milusińskich? A gdzie byście szukali prawdziwych zakapiorów, chętnych do obicia komuś pyska, hę? Od czasów New Temperance nic się nie zmieniło, a i naszemu krajowi coraz bliżej do Stanów. Znajdziecie ich w knajpach i klubach bokserskich, przeżywających wtedy w USA prawdziwy boom. Jeśli chcecie zatrudnić księgowego lub prawnika radzę popytać się w zespołach adwokackich, firmach księgowych czy w... Ratuszu! Wiadomo, ryba psuje się od głowy.

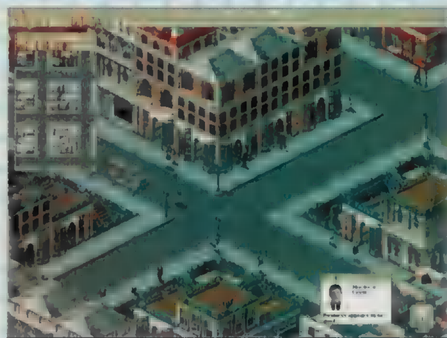




Sprzęt

Docieramy teraz do bardzo ważnych rzeczy - wyposażenia naszych „szwadronów śmierci". Nasi ludzie stojący

d Crime







na ulicach czy wykonujący powierzone im zadania muszą mieć odpowiedni arsenał środków skutecznie zniechęcających konkurencję czy Policję. Na pierwszy ogień idzie broń. W sklepie (zwanym tutaj czarnym rynkiem) można zakupić kilka typów pukawek charakterystycznych dla tamtych lat. Podstawa są rewolwery typu Colt (trochę przypominają carskie Naganty) - bębenkowe i pewne w użyciu niczym niemieckie kolejki PIKO. Na drugim miejscu postawić należy strzelby - myśliwską dubeltówkę i sztucer przypominający Winchestera. Obie mają wielką siłę ognia, ale są niewygodne w użyciu i przenoszeniu. Ponadto nie mają wielkiej szybkostrzelności i tylko użycie ich w dużej ilości (4-5 ludzi) daje nam szybki wynik w zetknięciu ze słabszym liczebnie przeciwnikiem. Od razu odpowiadam na inne pytanie - colt to podstawa, najgorsza z możliwych zabawek. Na następnym miejscu uplasują się dwa pistolety systemu Bergmana. Duża siła ognia, spora szybkostrzelność. Jedynym mankamentem jest niewielki zasięg, co zmusza do stania z celem „twarzą w twarz". Za to „numerem uno" jest wspaniała zabawka Thompsona. Wymiatający toomy-gun stał się prawdziwym symbolem gangsterskich czasów USA. Wyprodukowany na zlecenie armii został przez nią odrzucony i trafił na rynek wewnętrzny. No cóż, „prywatni inwestorzy z Chicago" szybko docenili nowoczesność tej broni, w pierwszym okresie skutecznie tępiąc z niej policję i konkurencję. Wspaniała broń maszynowa o dużym zasięgu i gigantycznej mocy ogniowej, która w połączeniu z wielką szybkostrzelnością daje nam „bicz Boży". Jedynym jego mankamentem jest... cena. Niestety, za jakość trzeba płacić. Ceny na czarnym rynku ulegają jednak pewnym wahaniom i może uda się Wam kupić to cudo za cenę niższą niż 3000 baksów. Innym sprzętem są samochody, dostępne dla nas w kilku typach. Podstawą są maszyny osobowe z charakterystyczną szaro-brązową karoserią. Stopień wyżej w technicznej ewolucji Forda stoją czerwone (a Herr Ford mawiał że „wszystkie kolory są dobre, jeśli są czarne"), a na samym końcu wozy ciężarowe. Różnica w cenie szybko wskaże nam najlepsze maszynki. Samochody osobowe służą poszczególnym porucznikom do przewożenia swoich grup, im bryka droższa tym szybsza - więc czas działania naszych bobasów krótszy. Samochody ciężarowe służą do przeprowadzania transportu alkoholu, więc będą nam potrzebne w przypadku założenia gorzelni lub handlu z konkurencją/zagranicą. Wot, i cale usprzętowienie w New Temperance.





Działanie

Gdy tylko zaczniesz pogrywać w „Gangsters" szybko zorientujesz się, że najważniejszą rolę odgrywa tutaj odpowiednio zbudowana hierarchia gangów. Na początku szybko nawiąż przyjacielskie układy z konkurencją (przynajmniej poziom zawieszenia broni). Potem spośród dostępnych Ci gagatków wybierz trzech-czterech na poruczników. Dwóch skieruj do lokali rozrywkowych w celu zdobycia „narybku". Warto także (jeśli czas na to pozwoli), jak najszybciej zapełnić wakaty na stanowisku księgowego i prawnika. Jeśli już chcesz przystąpić do wymuszeń (a kto by tam nie chciał ;) każ swoim ludziom zdobywać parcele... leżące jak najdalej od swojego sztabu - po prostu w pierwszym okresie nie ruszy ich konkurencja, a te przy Twoim „pałacu" zawsze zdążysz „wziąć pod skrzydła". Gości do „przekonywania" dobrze wyposażyć w dubeltówki. Na początku wystarczą grupy dwuosobowe. Potem szybko zacznij organizować pod jakąś przykrywką gorzelnię - najlepiej użyć w tym celu sklepu rybnego lub innej, równie „pachnącej" działalności. To przyniesie Ci dochody nieporównywalnie większe od ściąganych haraczy. Cały czas rozwijaj gang - im więcej ludzi tym lepiej. Przyporządkuj kolejnym porucznikom dane obszary miasta - to usprawni ściąganie gotówki. Gdy dojdzie do wojny z konkurencją postaraj się jak najszybciej znaleźć jego kwaterę główną i zrób tam nalot - ładunki wybuchowe powinny przekonać gościa do zaniechania kreciej roboty. Podobnie można postępować z jego najważniejszymi obiektami, jak knajpy, hotele, banki i gorzelnie. Z ludźmi, którzy do nikogo nie należą, a stawiają opór najlepiej postępować metodą zastraszania - podkładanie bomby może tylko zniszczyć ewentualne zyski. Zawsze trzymaj grupę ochraniającą Twój Sztab! W likwidowaniu wałęsających się po ulicy gangsterów konkurencji używaj dwu- trzyosobowych grup uzbrojonych przynajmniej w dubeltówki. Z Policją nie zadzieraj - lepiej im płacić przez prawnika, niż mieć później kłopoty. Dlatego też nie wypuszczaj na ulice gości aktualnie poszukiwanych przez gliny. Niech Ci tylko nie przyjdzie do głowy wykonywanie ataku bombowego na Kwaterę Główna Policji - to samobójstwo! Szybko upgraduj sprzęt - większa prędkość i skuteczność. I przede wszystkim - nie daj się zaskoczyć, bądź bezlitosny i od czasu do czasu sypnij kasę dla kolegów z Ratusza. Naprawdę warto! (oj, chyba ukradłem komuś tekst! ;).

Jagd52

Thief: The Dark Proj

Praca średniowiecznego złodzieja to kawałek naprawę ciężkiego chleba. Brak związków zawodowych, ostra konkurencja, dumping cenowy świadczonych usług i parszywe warunki pracy. No i nie ma się kogo poradzić, co należy robić w trudnych przypadkach!



A tu już nieprawda! O ile pierwsze przykłady mają w rzeczywistości pokrycie, o tyle ostatni jest całkowicie wyssany z palca. Meastro Suicide ukończył całkowicie tę wspaniałą grę i służy Wam swoją pomocą. Wszystko co zobaczyłem i czego się dowiedziałem spisałem na tymże kawałku papieru.

Zacznijmy od tego, że zaprezentowana solucja nie przedstawia jedynej właściwej drogi przejścia „Thief: The Drak Project". Wynika to z tego bardzo prostego powodu, że gra jest rozbudowana do tego stopnia, iż w 9 na 10 przypadkach istnieją dwa wyjścia z każdej sytuacji! Jest to po prostu jeden z kilku sposobów przejścia tej gry, dlatego proszę Was - nie dzwońcie do redakcji z pretensjami typu: „A u mnie jest całkowicie inaczej!". Wystarczy, że po drodze wykonacie jeden element gry inaczej niż jest to tutaj napisane, a prawdopodobnie sposób przejścia danego poziomu zmieni się o 20-30%. Co oczywiście, nie znaczy, że poziomu nie ukończycie!



Zanim przejdziemy do zasadniczej części tego artykułu, czyli opisu przejścia „Thief: The Dark Project", zasugeruję Wam klika ogólnych metod postępowania, które mnie doprowadziły do szczęśliwego końca. Oto one.

Taktyka

Po pierwsze, zapamiętajcie sobie jedną rzecz: „Thief: The Dark Project", jest grą, w której trzeba zabijać jak najmniej! Dzięki temu będzie ją można w ogóle ukończyć. Aby uniknąć krwistych sytuacji musisz pamiętać, że:

1) Niewidzialność jest Twoim atrybutem. Uważaj po czym chodzisz i jak szybko chodzisz. Pamiętaj o tym, że strażnicy słyszą równie dobrze jak Ty, więc unikaj chodzenia po metalowych podestach tudzież gładkich posadzkach w pustych korytarzach (cholerne echo!).

2) Zaskoczenie jest bronią równie dobrą, jak olbrzymia siła ognia. Przykładowo, gdy stoisz w zaciemnionym miejscu, a strażnik lub inny wróg nie wie gdzie się znajdujesz, wyczekiwanie na jego zbliżenie i późniejszy atak są jednymi z najbardziej skutecznych metod walki. W takich sytuacjach do zabicia przeciwnika wystarczy najczęściej jedno cięcie miecza lub strzała z łuku!

3) Mrok jest dla Ciebie tym, czym woda dla ryby. Opanowanie poruszania się w ciemnościach jest dla Ciebie sprawą kluczową. Nawet jeśli wróg słyszy Cię, a nie widzi, NIE MA MOWY by Cię zaatakował! Z tego powodu musisz np. zaopatrywać się w strzały wodne. Większość obiektów (np. łuczywa) wytwarzających światło da się ugasić za ich pomocą. Pamiętaj, by zachowywać żelazne nerwy i nie rzucać się, gdy jesteś pod osłoną cienia, na przełażącego w pobliżu wroga. Musisz pozostać niewidoczny albo Twoja kariera złodzieja skończy się bardzo szybko. Nie jesteś żulem siejącym rozpierduchę za pomocą bejzbola, lecz profesjonalnym złodziejem-skrytobójcą i masz myśleć właśnie takimi kategoriami!



4) W gardłowych sytuacjach używaj strzał linowych. Dzięki nim możesz zaczepić linę pod sufitem i strzelać do swoich wrogów sponad ich głów! Nie ignoruj tego sposobu walki - w większości wypadków, jest on jedynym sposobem na przeżycie!!!

5) Kradnij, ale nie zabijaj! Zabijasz tylko w ostateczności, bynajmniej nie z przyczyn humanitarnych. Po prostu profesjonalne okradanie ułatwi Ci przejście gry. Wyobraź sobie, że większość poziomów „Thiefa" przechodziłem z dwoma healingami! Właśnie dlatego że przestawiłem swoją mentalność z kwakowej na złodziejską.

6) Pamiętaj, aby jak najczęściej wykonywać zapis stanu gry. Jest to jedyna metoda, by ukończyć „Thief: The Dark Project" i nie dostać zawału serca. Gra nawet na najłatwiejszym poziomie jest stosunkowo trudna!

I to by było na tyle, jeśli chodzi o ogólne porady. Teraz przystępujemy do najciekawszej części tego artykułu, czyli opisu przejścia „Thiefa". Śmierć mięśniakom, tępakom-rozbijakom i innym frajerom! Zapraszam do klubu profesjonalnych złodziei!

1. Rezydencja Lorda Bafforda

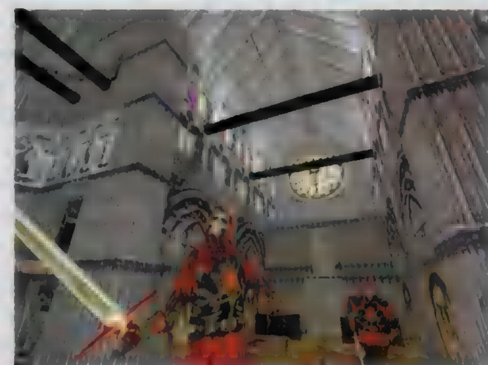
Ostre Wejście

Począwszy od punktu startowego, idź prosto przed siebie. Wkrótce powinieneś dojść do dużej, otwartej przestrzeni z wielkim budynkiem, znajdującym się przed Tobą po prawej. Jest to dom, do którego musisz się włamać. Jeśli będziesz kontynuował eksplorację, kierując się wprost przed siebie, zobaczysz frontowe drzwi obstawiane przez trzech strażników. Aby znaleźć zejście do kanałów, obróć się w prawo i okrąż budynek. Powinieneś zobaczyć zejście do kanałów - będzie to otwór w uliczce z drabinką prowadzącą w dół. Zignoruj je, podobnie jak i następne, które zobaczysz. Gdy bę-

ect

część pierwsza



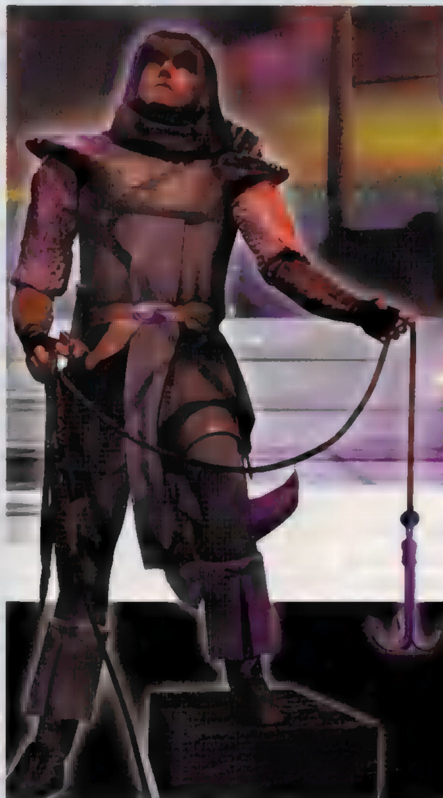


dziesz miał pierwsze zejście, rozglądaj się za zakrętem w lewo - gdy go zobaczysz, wejdź w niego i idź prosto przed siebie. Miniesz bramę, a po Twojej prawej stronie zobaczysz trzecią drabinę prowadzącą w dół. Tak się śmiesznie składa, że jest to przejście, z którego będziemy musieli skorzystać.

Gdy już będziesz na dole, skręć w prawo - zobaczysz, że masz kilka możliwości kontynuacji dalszej drogi. Nie rzeźbiąc zbyt długo wybierz korytarz po prawej. Prawie natychmiast, za zakrętem w prawo znajdują się drzwi - jako że jesteś prawdziwym złodziejachem, otwórz je i wejdź do środka. Nie znajdziesz tu nic ciekawego, nie licząc przełącznika na tylnej ścianie. Użyj go, opuść to pomieszczenie, skręć w prawo, a przy napotkanym zakręcie jeszcze raz w prawo. Jak się pewnie domyśliłeś, użycie przełącznika z małego pomieszczonka spowodowało otworzenie znajdującej się tu kraty. Skorzystaj z drabiny i wespnij się na górę. Natkniesz się tu na żołnierza, który jest w posiadaniu potrzebnego Ci klucza (ma go przytroczonego po lewej stronie biodra). Gdy zdobędziesz klucz, otwórz nim drzwi, których pilnował żołnierz, wejdź do środka i wskocz do znajdującej się w tym pomieszczeniu studni.

Studnia i Piwnice

Płyń aż dostaniesz się do dużego okrągłego pomieszczenia, do którego z góry ściekają strumienie wody. Płyń do przodu, skręcając po drodze w prawo, aż dotrzesz do strefy z kawałkiem suchego lądu. Wejdź na niego - w ten sposób dotarłeś nie zauważony (miejmy nadzieję :-), przez nikogo do piwnic rezydencji Bafforda. Obecnie znajdujesz się w magazynie. Idź do drzwi, otwórz je i wejdź do następnego pomieszczenia - okaże się, że jest to również magazyn. W tym pomieszczeniu musisz być bardzo ostrożny, gdyż w pobliżu znajduje się strażnik. Wejdź do środka i powolutku zbliż się do okna, znajdującego się w odległej części pokoju - istnieje duże prawdopodobieństwo, że zobaczysz strażnika patrolującego ten obszar. Kiedy kolo minie Cię od prawej strony, oznacza to, że zszedł z drogi, którą będziesz musiał dalej iść, tak więc w pewnym sensie jesteś bezpieczny. Przejdź przez przejście, skręć w prawo i idź na wprost, aż dotrzesz do końca korytarza. Skręć ponownie w prawo - powinieneś znaleźć się w kolejnej grupie magazynów.



Jeśli spojrzysz w lewo, zaraz po wejściu do pierwszego pomieszczenia, zobaczysz w pewnej odległości od siebie wartownika strzegącego drzwi (stoi dokładnie w nich). Będziesz musiał wyeliminować go, tak aby nie narobił zbyt wiele hałasu. Proponuję podejście do niego na jak najbliższą pozycję (pamiętaj o tym, by chować się przez cały czas w cieniu - uważaj także na co stąpasz) i strzelenie z łuku. Gdy już pozbędziesz się frajera, przejdź przez drzwi.

Powinieneś zobaczyć schody prowadzące na górę. W ten sposób uzyskałeś dostęp do głównego piętra rezydencji Bafforda.

Pierwsze Piętro

Na tym poziomie, w pobliżu nie ma zbyt wielu żołnierzy - znajduje się tu garstka sług Bafforda. Przejdź przez drzwi i skręć w prawo. Miń rozgałęzienie i idź wzdłuż pokoi, ze sługami. W pewnym momencie zobaczysz śpiącego popychla - zaraz za tym pokojem skręć w prawo i idź wprost przed siebie, aż dotrzesz do końca holu. Gdy już tam będziesz, skręć w lewo i idź przed siebie holem, w którym się znajdujesz, aż dotrzesz do jego końca. Powinieneś zobaczyć czerwonawe drzwi. Do tej następnej strefy wejdź bardzo ostrożnie. Musisz dojść do końca tego korytarza - gdy już tam będziesz szybko skręć w lewo. Znajduje się tu otwarty hol, w którym po lewej stronie odnajdziesz schody. Udaj się nimi na górę, do kolejnego pokoju. Gdy natkniesz się na następne schody, wykorzystaj je w ten sam sposób co poprzednie. W ten sposób dojdziesz do wieży leżącej ponad drugim poziomem. Odszukaj schody, którymi będziesz mógł zejść jedno piętro niżej (powinny znajdować się w pobliżu) - skorzystaj z nich, a znajdziesz się na drugim piętrze rezydencji.

Gdy wyjdziesz z wieży, po Twojej prawej stronie powinien znajdować się sekretny korytarz - wejdź w niego i idź do samego końca, aż dotrzesz do drzwi. Otwórz je i wejdź do środka. W ten sposób dostaniesz się do biblioteki. Warto trochę się rozejrzeć po tym pomieszczeniu, gdyż znajduje się tu trochę drogocennych błyskotek. Gdy już oczyścisz ten pokój ze wszelkich dóbr, skieruj się do drzwi leżących po przeciwnej stronie tych, którymi tu wszedłeś. Za nimi rozpościera się korytarz, do którego będziesz musiał wejść - zrób to bardzo ostrożnie (uważaj na „głośną" podłogę!).

Korytarz ten jest patrolowany przez dwóch żołnierzy, którzy poruszają się wg schematu zgodnego z ruchem wskazówek zegara. Znajdujesz się w tej części korytarza, która dla nich jest niewidoczna, jednakże tylko do momentu, gdy nie zejdą ze swojej podstawowej trasy (z tego powodu musisz uważać, by nie narobić zbyt dużo hałasu. Najlepiej byłoby gdybyś nie ruszał, się aż do momentu, gdy obydwaj strażnicy miną Cię, ukrytego w ciemnym zakamarku. W momencie gdy pierwszy strażnik dotrze do końca holu i skręci w lewo, pojawi się drugi. Mam dla Ciebie dobrą wiadomość - potrzebujesz klucza, który wisi przy jego bełcie (każdy dobry rolpejowiec wie, że nazwa ta w tym wypadku nie ma nic wspólnego z alkoholem :-). Możesz co prawda ograniczyć się do ukradnięcia go, ale będzie to bardziej skomplikowane i czasochłonne niż zabicie jego właściciela... Gdy już będziesz w posiadaniu klucza, rusz do przodu, aby dostać się do alkowy po prawej stronie. Przejdź przez drzwi - znajdziesz tu schody prowadzące w dół, do małego pokoiku z drzwiami po obydwu stronach. Otwórz którekolwiek z nich.

W następnym pokoju znajduje się jeden strasznie awanturujący się strażnik. Jeśli nie chcesz mieć zbyt dużo kłopotów, wyciągnij od razu strzałę i przymierz się tak, by załatwić klienta za pierwszym razem. Berło, którego szukasz, znajduje się za tronem (wisi na dwóch hakach).

Wylot z Baru

Teraz musimy już tylko opuścić przybytek pana Bafforda. Wyjdź z pokoju tronowego i wróć do holu. Skręć w prawo, a przy następnych drzwiach, jeszcze raz w prawo. Znajdujesz się w łazience Badfforda. Gdy zabierzesz stąd wszystkie błyskotki, wróć na hol i skręć po raz kolejny w prawo. Tym razem na rozgałęzieniu skręć w lewo i otwórz drzwi znajdujące się na lewej ścianie, w tylnej części korytarza. Przejdź na



drugi koniec biblioteki. Skorzystaj z pierwszych schodów po Twojej prawej stronie. Wejdź na górę - gdy już tam będziesz, znajdź schody prowadzące na dół. Idź znalezionymi schodami, aż do momentu, gdy znajdziesz się na pierwszym poziomie. Prześliźnij się przez klatkę schodową i skręć w lewo. Gdy tylko będziesz mógł, skręć ponownie w lewo i idź do momentu, gdy zobaczysz filar, naprzeciwko którego znajduje

się przełącznik. Użyj go, a otworzą się pobliskie kraty. W ten sposób będziesz mógł opuścić rezydencję Bafforda i ukończyć pierwszy poziom gry.

2. Odwiedziny w Więzieniu

Kopalnia

Zeskocz do ogromnego obniżenia w terenie. Znajduje się tu tylko jedna droga, którą możesz popłynąć, więc skorzystaj z niej. W ten sposób dostaniesz się do kopalni (zaczniesz na najniższym poziomie). Płyń, a gdy rozlewisko skończy się, idź przed siebie, podążając tropem torów, używanych do przemieszczania wagoników. Przejdź obok zwaliska kamieni i idź aż dotrzesz do korpusu, wokół którego latają insekty. Obejdź go tak, by nie wpakować się w niego i kontynuuj swą drogę idąc naprzód i w dół wzdłuż torów. Gdy zrobisz kilka kroków, korytarz rozgałęzi się. Wybierz prawą (krótszą) drogę, a gdy dojdziesz do jej końca, skieruj się w lewo. Korytarz przejdzie w wielki otwarty obszar, z którego odchodzą dwa inne korytarze - jeden w lewo, drugi w prawo. Wybierz ten znajdujący się po prawej. Powinieneś wkrótce dojść do otwartej przestrzeni, z dziwnym urządzeniem znajdującym się w tylnej części pomieszczenia. Wejdź do niego, omiń plączącego się tu zombiaka i wskocz w wyłom znajdujący się w ścianie po prawej stronie. Wejdziesz w mały korytarzyk, którym powinieneś dostać się do małego pomieszczenia z trzema martwymi ciałami - każde z nich to zombie. Wyjdź z pomieszczenia i idź na wprost. W rogu znajduje się kolejny wyłom w ścianie - za jego pomocą dostaniesz się do położonego wysoko pokoju ze zniszczonym mostem. Niestety, nie jesteś go wstanie naprawić, dlatego będziesz musiał poszukać innej drogi. Spójrz w lewo - skocz w dół, na wąski występ skalny. Idź nim aż dotrzesz na drugą stronę zepsutego mostu. Wespnij się na drugą stronę zepsutego mostu, później na ogrodzenie. Stąd spróbuj się dostać do korytarza, który leży powyżej mostu. Idź do góry i szybko się rozejrzyj. Po Twojej lewej stronie znajduje się urządzenie, dzięki któremu możesz sprowadzić na ten poziom windę. Po Twojej prawej stronie znajduje się zombie otoczony chmurą insektów. Kliknij na najwyższym przycisku znajdującym się na urządzeniu, dzięki czemu winda wjedzie na poziom, na którym się znajdujesz. Teraz miń zombiaka, kierując się w dół i na prawo. Jeśli będziesz wystarczająco szybki, nie powinieneś doznać w tej części poziomu większych obrażeń. Idź cały czas do przodu, aż dojdziesz do końca korytarza. Teraz skręć w prawo i idź wzdłuż torów. Idź nadal do przodu, aż dotrzesz do otwartego obszaru, w którym po prawej stronie znajduje się drabina. Przejdź przez najbliższe przejście. Wskocz na małe wzniesienie. Idź na lewo od leżącej belki, aż do wybrukowanego obszaru. Pierwsze przejście po prawej prowadzi do góry do fabryki, jednak trzeba uważać, ponieważ jest strzeżone przez dwóch Hammeritów. Jedynym sposobem na ich załatwienie jest celne trafienie z łuku (wykorzystuj licznie występujące tu zaciemnione miejsca) - na razie jesteś za słaby na walkę bezpośrednią z takimi mięśniakami. Gdy już







załatwisz gości, będziesz mógł iść dalej. Pamiętaj jednak, aby zachować najwyższy stopień ostrożności, gdyż na tym poziomie nadal znajduje się kilka mogących Ci zrobić krzywdę zombiaków.

Gdy będziesz szedł (patrząc od punktu startowego w fabryce) na wprost, dojdziesz do pary drzwi. Wybierz te po prawej stronie, a dojdziesz do maszynowni. Przemknij przez to pomieszczenie, pozostając niewidocznym dla strażnika i wejdź w korytarz znajdujący się zaraz za nim. Gdy już tam będziesz, idź holem w prawo, a na pierwszym napotkanym rozgałęzieniu obierz drogę prowadzącą na prawo. Dostaniesz się w ten sposób do serca fabryki.

Obecnie znajdujesz się na balkoniku biegnącym nad główną częścią fabryki. Idź balkonikiem, aż dotrzesz do jego końca, na którym znajdują się schodki prowadzące w dół. Skorzystaj z nich - teraz będziesz musiał przemknąć nie zauważony przez Hammerita odlewającego tu miecze. Musisz być bardzo cierpliwy i poruszać się bardzo wolno, a możesz być pewien, że uda Ci się ta pozornie niemożliwa do wykonania sztuczka. Za tym pomieszczeniem po prawej stronie znajduje się wejście do więzienia.

Cutty Siedzi w Ciupie

Gdy wejdziesz do więzienia, usłyszysz rozmowę dwóch Hammeritów, w której kilkakrotnie przewinie się słowo Cutty i blok cel nr 4. Jest to miejsce, w której znajduje się cel Twojej misji. Przykucnij i prześliźnij się najbliżej jak to tylko będzie możliwe do strażników, cały czas pozostając w ciemności. Po chwili jeden ze strażników ruszy się i przejdzie koło Ciebie, dając Ci szansę na ukradnięcie kluczy wiszących przy pasku. Oczywiście musisz wykorzystać okazję - gdy gwizdniesz już klucze, pamiętaj o tym, by pozwolić gościowi iść dalej. Gdy odejdzie wystarczająco daleko, przemknij ostrożnie koło drugiego strażnika, kierując się do centrum więzienia. Odnajdź znaki Bloku Cel nr 3 i 4. Idąc tą drogą najprawdopodobniej natkniesz się na kolejnego strażnika. W tej sytuacji staraj się postąpić, tak jak w poprzednim przypadku. Teraz udaj się schodami na górę - po lewej stronie znajdziesz Blok Cel nr 4. Znajdujesz się na najniższym poziomie cel, a musisz się dostać na najwyższy. Załatw



strażnika za pomocą strzały, przejdź przez blok cel do korytarza znajdującego się za nimi. Ukryj się w cieniu i poczekaj aż nadejdzie tu Hammerita - teraz idź dalej obraną drogą, a dojdziesz do górnej części bloku. Przerzuć lewy, górny przełącznik, dzięki czemu otworzysz drzwi do celi Cutty'ego. Teraz wróć schodami w dół, pamiętając, by po drodze przechadzać się tylko zaciemnionymi fragmentami korytarza (pamiętaj, że w pobliżu znajduje się Hammerita!). Gdy wyjdziesz z korytarza, udaj się do celi Cutty'ego (pierwsze pomieszczenie po Twojej lewej stronie).

Niestety, okaże się, że Cutty nie jest zdolny do dalszej podróży. W formie zapłaty za robotę w siedzibie Bafforda, zdradzi Ci pewną informację. Okazuje się, że jeden ze złodziei, Felix, planuje znaleźć i ukraść przedmiot zwany Horn of Quintus. Ponoć Hammeritowcy zabrali jego notatki (tfu! cóż to za złodziej, który robi takie plany na kartce, a nie w głowie!) i umieścili je w książce ewidencyjnej w kwaterach oficerskich. Po wypowiedzeniu tych słów, Cutty odchodzi od Krainy Wiecznych Łowów, a Twoje cele misji zmieniają się...

Kwatery Oficerskie

Obecnie Twoim najważniejszym zadaniem jest dostanie się do baraków znajdujących się na wyższym poziomie. Gdy będziesz na najniższym poziomie Bloku Cel Nr 4, spójrz w prawo. Znajduje się tam otwarty obszar z Hammeritą. Musisz teraz dokonać wyboru - załatwisz go, czy postarasz się ominąć. Celem Twojej podróży będzie najniższy poziom Bloku Cel Nr 1. W jego tylnej części znajduje się kolejny żołnierz. Z tym gościem najlepiej się nie cackać i wykończyć go od razu. W ten sposób uzyskasz łatwy dostęp do dalszej części więzienia - jak zapewne domyśliłeś się z rozmowy z Cuttym, musisz znaleźć szczątki Isytsa. Znajdują się one w drugiej celi, w tylnej części większego pomieszczenia. Aby otworzyć drzwi do celi, musisz użyć dolnego prawego przełącznika. W jednej z rąk Isytsa znajduje się Hand of Glory. Oczywiście, przedmiot ten musisz zabrać. Wróć na pierwszy poziom i kieruj się przejściami (wzdłuż cel i baraków), tak by dotrzeć do schodów prowadzących do góry. Nie powinny być przez nikogo chronione, więc możesz spokojnie ruszyć w dalszą drogę.

Szukamy Mapy

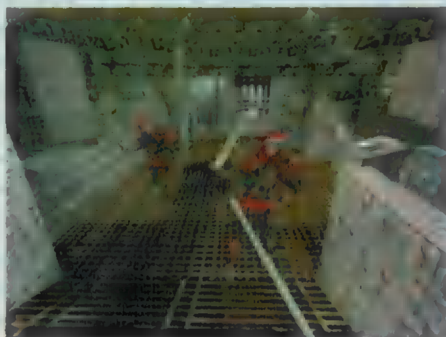
Na szczycie schodów znajdziesz duży pokój, po którym kręci się patrolujący go żołnierz. Na razie nie wchodź tam - tymczasem wybierz się korytarzem znajdującym się w dół, na wprost Ciebie. Znajdują się tu dwie pary drzwi, które warto otworzyć. Za każdą z nich odnajdziesz skarb. W pierwszym znajdziesz 100 sztuk złota, a w drugim 10 strzał. Zabierz znalezione dobra i schowaj się

w pokoju po lewej, by uniknąć żołnierzy patrolujących ten obszar. Prześliźnij się przez drzwi, którymi tu wszedłeś i skieruj się do głównego pokoju. Wejdź do niego i siedź cicho, dopóki nie minie Cię żołnierz. Gdy zniknie z pola Twojego widzenia, idź naprzód i skręć w korytarz po prawej stronie, a później do góry po schodach znajdujących się również po prawej stronie. Na samym szczycie znajdują się kwatery oficerskie. Idź naprzód, dopóki nie dotrzesz do końca korytarza, potem skręć w lewo. Podejdź do znajdujących się tu drzwi i otwórz je. Zrób to samo z następnymi drzwiami znajdującymi się po prawej stronie. Idź korytarzem, aż do znajdujących się na jego końcu drzwi, otwórz je, przejdź na drugą stronę i kucnij.

W tej lokacji znajduje się żołnierz, który w żadnym wypadku nie może Cię zobaczyć. Gościu z góry do dołu, po trasie leżącej po Twojej lewej stronie. Zgodnie z tradycją żołnierz posiada coś, co bardzo by Ci się przydało - gdy tylko podejdzie do Ciebie wystarczająco blisko, gwizdnij klucz przytroczony do jego bełta. Gdy już będziesz w jego posiadaniu, wróć drogą, którą tu przyszedłeś. Rozejrzyj się uważnie - w tym pomieszczeniu musisz znaleźć szafkę, którą otworzysz ukradzionym przed chwilą kluczem. Znajduje się tu trochę drogocennych rzeczy oraz coś co interesuje Cię najbardziej - notatki Felixa. Oczywiście zabierz zawartość szafki i wróć do poziomu, na którym znajduje się więzienie.

Idźmy Stąd...

Aby szczęśliwie ukończyć ten poziom, musisz dostać się do fabryki. Aby się nie zagubić, korzystaj z mapy (pamiętaj - bądź bardzo ostrożny, gdyż po drodze będziesz dosyć często mijał żołnierzy. W fabryce musisz po prostu iść drogą odwrotną, do tej którą przechodziłeś wcześniej. Twoim podstawowym celem jest obecnie dostanie się do najwyższych poziomów kopalni i odnalezienie windy, której wcześniej już używałeś. Gdy już do niej dotrzesz, wciśnij drugi przycisk od góry - zjedziesz na trzeci poziom kopalni.



Gdy już będziesz na dole, odwróć się w lewo. Znajduje się tu tylko jedna ścieżka, więc nie masz wyjścia - musisz iść nią, aż do momentu, gdy natkniesz się na drabinkę. Zejdź w dół i zeskocz na niższy level. Idź korytarzem, w którym się znajdujesz aż do momentu, gdy zobaczysz na ścianie przycisk. Użyj go, a po Twojej prawej stronie otworzą się okratowane drzwi. Przejdź przez nie, a wyjdziesz na zewnątrz kopalni, w pobliżu miejsca, w którym rozpocząłeś eksplorację tego poziomu.

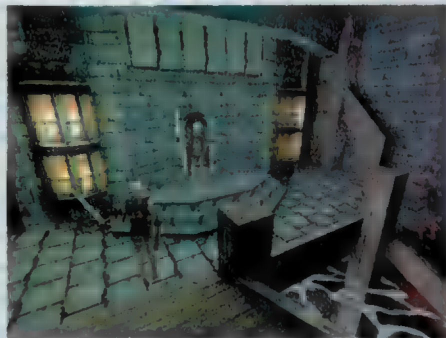
3. Głęboko Pod Ziemią

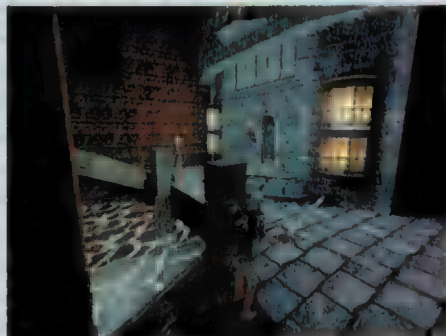
Katakumby

Ten poziom zaczynasz stojąc na zewnątrz miejsca zwanego Bonehoard - przed Tobą znajduje się wejście prowadzące wprost do niego. Martwe ciało znajdujące się w pobliżu to zombie, tak więc bądź ostrożny, gdy będziesz koło niego przechodził (gdy poczwara się obudzi, natychmiast Cię zaatakuje). Idź w kierunku otworu, zejdź w dół i idź tunelem, aż dotrzesz do otwartego obszaru, w którym znajduje się wisząca w dół lina.

Musisz wskoczyć na tę linę i zacząć powoli opuszczać się w dół. Pamiętaj jednak, aby być bardzo ostrożnym gdy na dole czeka na Ciebie bardzo mocny, niezwykle żywotny i ruchliwy zombie. Dopóki znajdujesz się na linie, ponad jego głową jesteś dla niego całkowicie niewidoczny. Rozejrzyj się dobrze po otoczeniu - na jednej ze ścian powinieneś dostrzec występy, które mógłbyś wykorzystać. Zeskocz z liny do środkowego występu, zeskocz w dół do następnego i ponownie rozejrzyj się po pokoju, w którym się znajdujesz. Po lewej stronie tego pomieszczenia, powinieneś dostrzec korytarz. Gdy zombiak zawróci, zeskocz w dół i pobiegnij przez otwarty obszar, po czym wykonaj ostry zakręt w lewo i wbiegnij na schody prowadzące do góry.

Gdy już będziesz się znajdował na ich szczycie, skręć w prawo i idź przez napotkany hol. Kończy się on krótką rampą, którą możesz się dostać na niższe piętro. Oczywiście wykorzystaj tę możliwość - gdy już będziesz na dole, odwróć się w lewo. Gdy będziesz w dużym pokoju, idź na wprost, po czym skręć w prawo. Powinieneś zobaczyć kolejny korytarz. Oczywiście wejdź w niego. W pewnym momencie natkniesz się na schody (niejedne zresztą w tym momencie) prowadzące do góry. Wejdź na nie, a gdy będziesz na ich szczycie, idź nowym korytarzem aż do momentu, w którym rozgałęzia się on na lewo. Kontynuuj swoją podróż dopóki nie dotrzesz do obszaru z kryptami. Weź znajdującą się tu urnę (uważaj na strzały - pamiętaj, by często przykucać!). Znajdź krótkie schody prowadzące na górę i wejdź nimi do następnego pokoju.





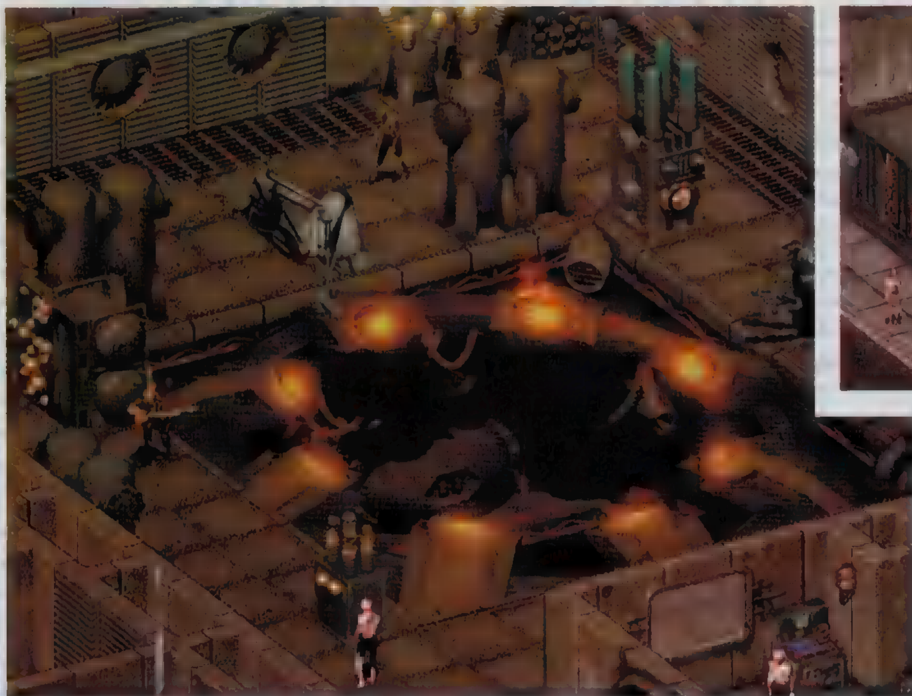
Zejdź po linie w dół do holu i idź w lewo. Zajrzyj do alkowy i otwórz skarb. Wróć do liny, miń ją i wskocz do wodnego rozlewiska. Zanurkuj, później płyń na wprost, aż do momentu kiedy będziesz mógł się wynurzyć, zawróć i wyjdź z wody. Znajduje się tu skarb - gdy będziesz otwierał wieko, stań OBOK niego. Zawróć do rozlewiska po przeciwnej stronie i skręć na prawo. Skorzystaj z drabiny prowadzącej w dół (znajduje się w dziurze). Na jej końcu znajduje się płyta, która uwalnia znajdujący się nad Twoją głową głaz, w momencie gdy tylko na nią wejdziesz. Będziesz musiał się przygotować na szybką ucieczkę przed toczącym się kamieniem - w pewnym momencie, po prawej stronie dostrzeżesz duży otwarty obszar. Prowadzi on do Jaskini Burricków.

W Jaskini

Wejdź do jaskini i przejdź przez nią. Jej pierwsza część jest linearna aż do bólu, tak więc nie musisz się obawiać, że zabłądzisz. Gdy dojdziesz do przecięcia w kształcie litery T, zatrzymaj się na kilka sekund. Obszar ten jest patrolowany przez burricków - poczekaj aż jeden z nich minie Cię, krocząc w prawą stronę, po czym wejdź w tunel i skieruj się w lewo. Idź tym tunelem aż do momentu, gdy przemieni się on w wielką grotę. Znajduje się tu wielu burricków, ale nie powinni stwarzać nam większych problemów. Przyciśnij się do lewej ściany i obejdź dookoła pokój. W pewnym momencie zobaczysz wylot w ścianie - jest to miejsce, do którego musisz się dostać (wylot w ścianie poznasz po jego zielonkawym odcieniu). Wspinaj się aż do momentu, gdy będziesz mógł stanąć, po czym idź naprzód, dopóki nie dotrzesz do wielkiej groty, z występem skalnym biegnącym po Twojej stronie ściany.

Wejdź na ów występ i skręć w lewo. Idź nim aż do momentu, gdy dotrzesz do wielkiego, czerwonawego wylotu znajdującego się po Twojej lewej stronie. Gdy zajrzysz do niego zobaczysz w pewnej odległości wiele grobów. Za tym wylotem znajdują się dwa kamienie szlachetne oraz Horn of Quintus (Róg Kwintusa). (cdn) ***Suicide***





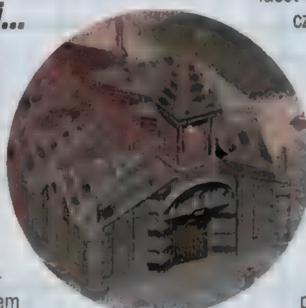


Fallout 2 część druga

Uff - było ciężko. Tak długa przerwa w notatkach wynikła ze spotkania twarzą w twarz z bandą uzbrojonych po zęby gości w marynarkach. Wyglądali groźnie i groźni byli...

26 VIII 2241, New Reno

...Sulik prawie stracił nogi, a Vic zarobił odłamkiem w twarz. Leczenie trwało długo, nie chciałem marnować cennego leczącego proszku i nielicznych Stimpaków na tak błahe rany. Jakby tego było mało, gdy tylko uciekliśmy pierwszej bandzie wpadliśmy na coś.... dziwnego. Grupa gości, podobnych do facetów z wraku latającej machiny koło Klamath. Nie pisałem o tym? Otóż tych gości było kilku + jeden albo raczej jedno coś, co wyglądało jak piętrowa kamienica. Tylko że mówiło. Był chyba dowódcą, na rozkaz jego żołnierze zmasakrowali rodzinę farmerów. Do diabła to byli bezbronni ludzie! Na nas nawet nie spojrzeli. Po tygodniu wędrówki nie przerywanej już żadnymi incydentami dotarliśmy do New Reno. Widok nieszczególny. Nie chciałbym tu żyć. Po ulicach włóczyły się bandy ludzi w stanie kompletnego zamroczenia. Początkowo sądziłem, że to pijacy, więc usuwałem ich z drogi kopniakami. Nagle jeden zareagował z nadludzką szybkością. Sam nie wiem kiedy leżałem z nożem przy gardle. Na szczęście obok był Sulik i jego wierny młot. Od nielicznych normalnych ludzi dowiedziałem się, że przyspieszone reakcje i agresywność to efekt działania nowego narkotyku - Jetu? Odkąd się pojawił całe miasto się zmieniło. Ludzie podzieleni zostali na dwie kategorie: dealerów i odbiorców. Całością rządzą cztery duże rodziny przestępcze. To u nich postanowiłem zacząć poszukiwania kolejnych informacji o GECK. Poza tym uznałem, że dość już pomiatania mną! Uznałem, że moja grupa musi się przygotować. Przy wejściu zostawiłem moje jeżdżące oczko w głowie. Nie bawiłem się w panienki, tylko od razu ruszyliśmy do najbliższego kasyna. Przewodził nim Duży Jezus Mordino. Perfidny dziad. Nie dość, że pluł gdy mówił i śmierdziało mu z gęby, to jeszcze kazał tytułować się „Proszę pana". Przełknąłem dumę, pocałowałem jego dłoń, która mogłaby wyżywić pół plemienia ludożerców i poprosiłem o pracę. Stęknęło, sapnęło i przemówiło. Prosta misja, dostarczyć przesyłkę do Stajni. Zostałem wysłany do ich fabryki Jetu. Miałem dostarczyć paczkę do nadzorcy. To miejsce było obrzydliwe. Ludzie otumanieni narkotykami pracowali dla kolejnej działki. To było gorsze niż niewolnictwo. Współpraca z Mordino zaczęła mi doskwierać.



Gdy wróciłem, okazało się, że to był tylko test. Po powrocie znów widziałem się z szefem. Misja odebrania długu w fabryce pornoli. Prosta, lecz nie przypuszczałem, że taka przyjemna. Gdy zobaczyłem te wszystkie duuuże błękitne oczy, postanowiłem zagrać w filmie. Braki kondycyjne nadrobiłem dzięki narkotykom. Garść buffoutów i psycho załatwiła sprawę. Po powrocie Szef dał mi ostatnio zadanie. Wywnioskowałem, że Dużemu Jezusowi chodziło o zabójstwo kolejnego z szefów mafii. Salvatora. Podobno był astmatykiem. Ta informacja przydała się, gdy przeszukałem piwnice domu Mordino. W małej celi siedział mało rozmowny gość, w celce na pd-zach był śmieszny zbiorniczek z trutką na szczury. Do złudzenia przypominał inhalator astmatyka...Uzbrojony w butlę kaliber 45mm pobiegłem do baru Salvatora, był naprzeciwko sali bokserskiej. Goryl wpuścił mnie, gdy powiedziałem, że mam cynk o planach innych rodzin. Sal był mądrzejszy, nie dał się nabrać. Zlecił mi zadanie w zamian za życie. Miałem dopaść gościa, który ukradł mu 1000, odebrać forsę i „przykładnie go ukarać". Gdzie mógł się schować uciekinier śmiertelnego wroga seniora Mordino? Gdy znowu zjawiłem się w piwnicy klubu Desperado, facet w celi stał się znacznie bardziej rozmowny. Liczba wyrzucanych z niego słów rosła wprost proporcjonalnie do ilości wydzielanego potu... W końcu pękł i powiedział, że forsa ukryta jest na Golgocie, cmentarzysku miejskim. Nie ufałem mu. Prowadził na cmentarz z lufą za plecami. Potem kazałem mu odkopać grób. Sprytna bestia! Mina przeciwpiechotna nie należy chyba do standardowego ekwipunku zmarłego? Mimo silnej pokusy zrzucenia jej na głowę tego szczura, zszedłem za nim na dół. Z piąchami do mnie? Dwa strzały w potylicę załatwiły sprawę. Zabrałem forsę ze skrzyni i wróciłem do Starego Sala. Dziadek tak się ucieszył, że odpalił mi działkę i zlecił kolejną robotę. Musiałem postraszyć starego doktorka w części handlowej miasta. Mówił, że oddał dług. Zlitowałem się i obiecałem zapłacić za niego. Dostałem za to spory rabat. Natychmiast go wykorzystując kupiłem roczny zapas Stimpaków. Gdy wróciłem Sal znowu miał dla mnie zadanie. Jego goryl tradycyjnie miał wgłębić mnie w

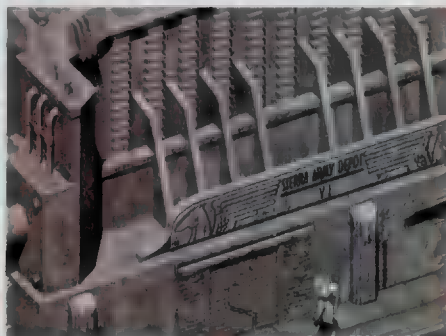




szczegóły, dał także nowy rodzaj broni - pistolet laserowy - i poduczył, jak korzystać z broni energetycznych. Misja miała być zwykłą transakcją. Po dotarciu na miejsce znów zobaczyłem gości w dziwacznych zbrojach. Potrzebowali śmiertelnych chemikaliów. Palec sam drgał na spuście...

Po powrocie ucieszony staruszek przyjął mnie do rodziny. A potem, no cóż, moje umiejętności złodziejskie pomogły mu „zejść". Zamieniłem inhalator w jego kieszeni na inny, bardziej skuteczny. Zapewniał 100% zaniku choroby. Razem z życiem. Gdy on podziwiał aromat i pełny bukiet zapachowy trutki na szczury, ja byłem już w drodze do starego Mordino z dobrą nowiną. Grubas zachwycił się, gdy wyjaśniłem, że moje umiejętności dyplomatyczne przekonały Salvatora do opuszczenia tego padołu łez. Bez wahania mnie usynowił. Szczęśliwy połaziłem trochę po mieście. Efekty były miłe. Mordino kazał mi iść do sklepu z bronią w części handlowej. Cat's Paw było miłym miejscem. Sprzedawca z daleka poznał strój Mordino. Dostałem spory rabat i dostęp do „specjalnej oferty". Postanowiłem trochę podreperować stan uzbrojenia drużyny.

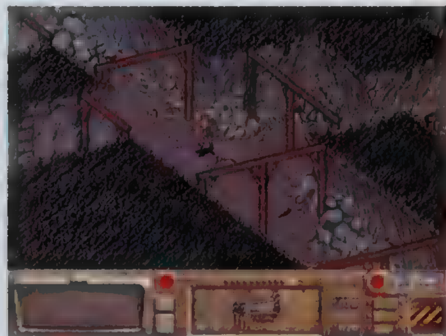
Oprócz tego facet miał dziwny artefakt, prawdopodobnie pochodził ze Świętej 13. Drogi, lecz kupiłem go na wszelki wypadek. Potem krótki rekonesans dalszej części miasta, celem zasięgnięcia języka. Jako członek jednej z rodzin nie byłem jednak miło widziany przez inne. To przesądziło sprawę, postanowiłem uwolnić się od familii Mordino. Najpierw jednak wróciłem do Stables. Postanowiłem rozbić magazyny Jetu. W piwnicy znalazłem chemika. To on wynalazł Jet. Od tej pory Mordino trzymali swoją znoszącą złote jaja kurę pod kluczem. Gdy połechtałem jego dumę zgodził się przyłączyć. Użyteczny towarzysz. Umiał regenerować Stimpaki. Potem wróciłem na łono „rodziny". Stary Mordino nawet nie zauważył kiedy włożyłem mu do kieszeni dwie laski dynamitu, każda z zegarem ustawionym na 3 minuty... Któż mógłby mnie podejrzewać skoro dziadek pękł z entuzjazmu, gdy byłem już pięć ulic dalej. Ludzie też mnie jakby od razu polubili. Mimo to nie kupowałem Jetu u handlarzy. Paskudztwo. Podobno bardzo łatwo uzależnia i nie ma na niego odtrutki. Mój rekonesans zawiódł mnie do północnej części miasta, gdzie Mordino niechętnie zaglądali. Jednak szef tamtejszej mafii, Bishop, nie miał ochoty na bliższe znajomości. Uciekłem żegnany szczękiem kurków w pistoletach. Wcześniej spenetrowałem jednak piwnice mojego gospodarza. Poza spirytusem marki „Swietłana" rocznik 2077 (tylko 85% promieniotwórczości) znalazłem małą salkę bokserską. Facet zamknięty w celi wyglądał jak skrzyżowanie szafy z buldogiem. Nie mając ochoty na bliższą znajomość, zbadałem pobliskie szafki. Jakież było moje zdziwienie, gdy znalazłem w jednej z nich parę rękawic bokserskich. Tylko wkładki, zamiast materiału zawierały ołów... Nadszedł czas na karierę bokserską! W sali ćwiczeń pogadałem z karzełkiem, wybrałem swoją ksywę i nadszedł czas pierwszej walki. Facet padł po pierwszym ciosie w głowę... Potem drugi, trzeci, czwarty. Karzełek zapłacił mi i serdecznie wywalił na pysk, w obawie, że zmasakruję mu wychowanków. Swoje kroki skierowałem teraz w kierunku wschodnim. Kolejna dzielnica opanowana była przez rodzinę Wraight. Jeden z synów, zapytany o pracę, wysłał mnie do tatusia. Stary Wright przeżywał śmierć swojego najmłodszego. Kazał mi dowiedzieć kto zmusił go do przedawkowania Jetu. Zmusił. Akurat. Porozmawiałem z Keithem, drugim bratem, pozwolił mi przeszukać pokój zmarłego. Po śladach dotarłem do Jimiego, ulicznego handlarza. Od niego dowiedziałem się, że dzieciak został otruty. Wiedziony odwiecznym plotkarskim instynktem porozmawiałem z „doktorem". Wina Salvatora wyszła na jaw.



Tymczasem Wright zaznaczył na mojej mapie lokację tajnej bazy wojskowej sprzed Wojny, gdzie miałem dokonać zwiadu. Było jedno ale - bazy strzegły jakieś niezwykle silne wieżyczki. Nie czułem się gotów na nawałę ognia, która położyła poprzednią, 20-osobową karawanę. Chwilowo postanowiłem więc ruszyć na wschód. Stamtąd podobno pochodzi cała cywilizacja. Jakież było moje zaskoczenie, gdy na parkingu nie zastałem mojego Highwaymana! Ciepłe jeszcze ślady prowadziły do bandy mechaników. Początkowo miałem zamiar ich zabić, jednak wykupiłem samochód, gdy obiecali zainstalowanie dodatkowych bajerów. Prawdziwy mężczyzna na czele kładzie dobro swego auta. Kupiłem także klucze naprawcze, na wypadek awarii w środku pustyni.

1 [illegible] 2241, Modoc

Po kilku dniach jazdy na północny wschód natrafiliśmy wreszcie na całkiem sporą mieścinę. Modoc. Od razu przy wejściu zauważyłem rzeźnię i oborę. Koło rzeźni leżała krowa ze zwichniętą nogą. Pomogłem zwierzakowi, a ona zaczęła za mną łazić. W domku przy wejściu



Zbroje

Poniżej załączam spis wybranych zbroi występujących w grze. Nie są to wszystkie, gdyż większość występuje w dwóch odmianach (np. Hardened Power Armor czy Combat Armor MK II), jednak różnice są niewielkie, sprowadzają się do kilku procent odporności.



Leather Jacket
Poziom ochrony [illegible]
Broń konwencjonalna 0/20%
Laser 0/20%
Ogień 0/10%
Plasma 0/10%
Materiały wybuchowe 0/20%
Ciężar 5
Komentarz: Kiepska, ale czego oczekiwać po zwykłej skórze



Leather Armor
Poziom ochrony 15
Broń konwencjonalna 2/25%
Laser 0/20%
Ogień 0/20%
Plasma 0/10%
Materiały wybuchowe 0/20%
Ciężar [illegible]
Komentarz: Absolutne minimum. Całkiem dobra na początek



Metal Armor
Poziom ochrony 10
Broń konwencjonalna 4/30%
Laser 6/75%
Ogień 4/10%
Plasma 4/20%
Materiały wybuchowe 4/25%
Ciężar 35
Komentarz: Dobra przez większość gry, niestety ciężka i niewygodna, substytut dla Combat Armor



Combat Armor
Poziom ochrony 20
Broń konwencjonalna 5/40%
Laser 8/60%
Ogień 4/30%
Plasma 4/50%
Materiały wybuchowe 6/40%
Ciężar 20
Komentarz: Standardowe wyposażenie policjantów NCR, lepsze są tylko zbroje energetyczne



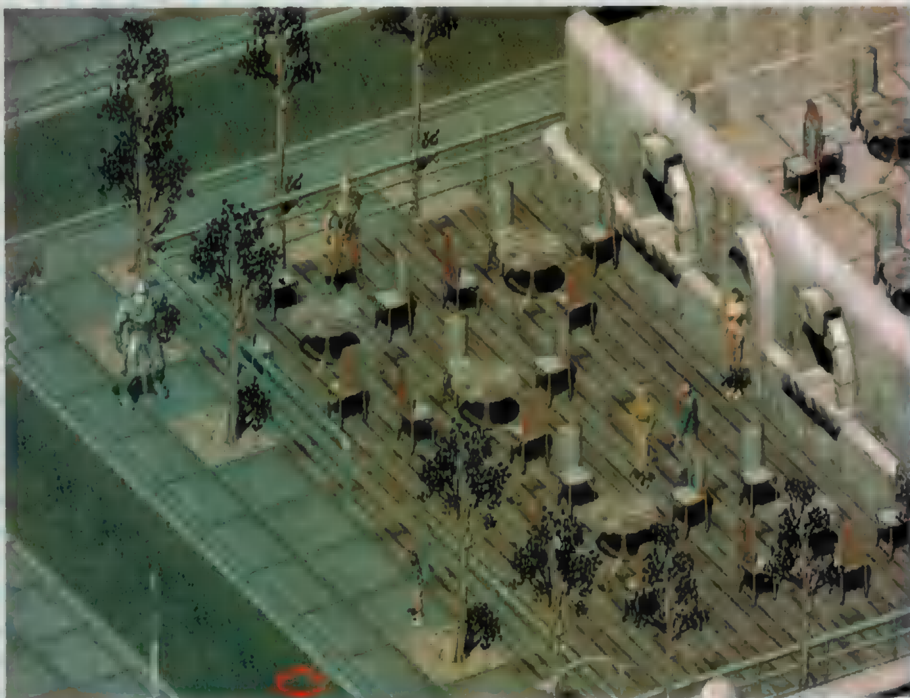
Bridge Keeper's Robes
Poziom ochrony 20
Broń konwencjonalna 5/40%
Laser 8/60%
Ogień 4/30%
Plasma 4/50%
Materiały wybuchowe 6/40%
Komentarz: Do zdobycia po pokonaniu Gościa Na Ma statystyki Combat Armor



Powered Armor
Poziom ochrony 25
Broń konwencjonalna 12/40%
Laser 18/80%
Ogień 12/60%
Plasma 10/40%
Materiały wybuchowe 20/50%
Ciężar 35
Komentarz: Standardowe wyposażenie Bractwa Stali, nieco gorsza niż wyposażenie Conklawy. Dodaje 3 punkty Siły



Advanced Power Armor
Poziom ochrony 30
Broń konwencjonalna 15/55%
Laser 19/90%
Ogień 16/70%
Plasma 15/60%
Materiały wybuchowe 20/65%
Ciężar 30
Komentarz: Najlepsza zbroja. Brać kiedy się da. Możliwa do kupienia w San Francisko, zdobycia w Navarro.





mieszkał właściciel rzeźni. Zlecił zaopiekowanie się jego stadem, na które w nocy często napada zgraja dzikich psów. Oferował 1000$ i potrącał 100$ za każdego straconego Brahmina. Po robocie zwiedziłem resztę domu starego skąpca. Miał bardzo ładną córkę. Miła dziewczyna, a stary podsłuchiwał przy drzwiach z shotgunem. Nie chciałem więc iść na całość i zaprotestowałem, gdy poprosiła mnie, żebym koło niej usiadł. Wtedy zdjęła ubranie. Chyba dałem się wrobić. Stary bowiem tylko na to czekał. Cholera, ale ten złoty kawałek metalu na palcu jest niewygodny... Ok. Na razie dałem spokój świętym okowom małżeńskim (tym bardziej że broniła ich czterdziestka piątka w rękach „teścia") i ruszyłem na dalszy rekonesans miasta. W północnej jego części na prawo od wejścia był domek Farrela. Plotki wioskowe głosiły, że ukradł złoty zegarek swojemu najlepszemu przyjacielowi, Corneliusowi. Jednak Farrel zdecydowanie temu zaprzeczył. Poprosił mnie o oczyszczenie jego imienia i dodatkowo o oczyszczenie swojego ogródka ze szkodników. To drugie było proste. Z zegarkiem był jednak problem. Obszedłem całą mieścinę i nigdzie go nie było. Przy okazji poszukiwań spotkałem Balthasa, drobnego handlarza, który poprosił o odnalezienie swojego syna. Chłopiec zaginął już dość dawno i nikt nie mógł go odnaleźć. U lokalnego „dużego" kupca dowiedziałem się też o tajemniczym zniknięciu farmera Karla i potwornie zmasakrowanych zwłokach, jakie znaleziono na jego farmie, ochrzczonej od tej pory mianem Farmy Duchów. Już miałem wyruszać na farmę, gdy moją uwagę zwróciła wioskowa studnia. Gdy opuściłem się na linie do środka, znalazłem tylko kilka złotych monet i zabawkową strzelbę, która musiała należeć do zaginionego. Pokręciłem się jeszcze po okolicy i BINGO! W szopie za barem, gdzie znajdował się sklerotyk Cornelius, znalazłem zejście do podziemi! Wprawdzie dalsza droga była zabarykadowana stosem skał... W sklepie Jo kupiłem dynamit i ustawiłem lont na minutę. Ledwo wszyscy wyszliśmy na powierzchnię, miastem targnęła eksplozja i - no cóż - wszystko dookoła pokryło się krowimi wnętrznościami. Za to droga była wolna. W środku znalazłem olbrzymiego szczura. Gdy przeszedłem po jego zwłokach, w stosie krowich kości znalazłem złoty zegarek. Obaj starzy kumple pogodzili się nareszcie. Ja wyruszyłem na Farmę Duchów.

4 IX 2241, Ghost Farm

Przynajmniej nie była to daleka droga. Gdy dotarłem na miejsce, widok był rzeczywiście obrzydliwy. Wszędzie flaki. W domku na końcu drogi znalazłem trochę broni i nagle zapadła się podłoga. Obudziłem się w wilgotnej, lecz o dziwo przytulnej i ciepłej jaskini. Strażnicy przepuścili mnie do swojego szefa. Okazało się, że Skagowie (tak sami siebie nazwali), żyli tu od czasów Wielkiej Wojny. Przyzwyczaili się do braku światła słonecznego, a ich nawykłe do ciemności oczy nie pozwalały im już opuszczać podziemi. Chcieli tylko spokoju, dlatego wystraszyli farmera Karla rzekomymi duchami. Ciała wbite na pal i potwornie zmasakrowane były zaś zrobione z krowich resztek i starych ubrań. Wieśniacy nie odważyli się bliżej sprawdzać. Prośba lidera była prosta: mam przekonać mieszkańców Modoc, że wzajemna współpraca i handel żywnością może obu stronom przynieść wielkie zyski. Zgodził się też na oddanie syna Balthas. Znalazłem go w komnacie na północy jaskini. Okazało się, że Skagowie uratowali go, gdy wpadł do studni. Postanowiłem, że zabawię się w mediatora. Jo był skłonny do rozmów, lecz chciał jeszcze wiedzieć, co stało się z Karlem. Wtedy mnie olśniło! Był przecież pijaczek o takim imieniu w sklepie w Den, w jadłodalni Mamy. Szybki kurs na północny zachód i wszystko było jasne. Oba osiedla ustabilizowały wzajemny handel, Balthas odzyskał syna, a Karlowi wreszcie uwierzono. Dowódca Skagów dał mi niezłą strzelbę, a Balthas dobrą jak na początek zbroję. Ahhhh - kawał solidnej roboty. Niestety, przede mną wciąż stało zadanie do wykonania.



10 IX 2241, Vault City

Gdy dojechałem do bramy, oczom drużyny ukazał się imponujący widok. Miasteczko, otoczone drutami, zbrojnymi strażnikami i wieżyczkami obronnymi. Prawdziwa oaza spokoju wśród zawieruchy. Po wejściu natychmiast skierowałem się do zbrojowni i lekarza, aby podreperować nadwątlone siły. Z miłym uśmiechem na ustach ukradłem zbrojmistrzowi tyle amunicji i zbroi, ile dałem rady unieść. Zwiedziłem też dziwnie nędzne chatki mieszkańców. Okazało się, że są to tylko przedmieścia znacznie większego kompleksu. Poproszono mnie o kupno pługa u handlarza bronią (800$) i uwolnienie jednego z ludzi aresztowanych przez straże miejskie. W małej chatce koło sklepu z bronią znalazłem Eda. Powiedział on, że butelkę z „13" zdobył w którymś z miast: Reddnig, Broken Hills lub New Reno. Dwie nowe lokacje na mojej mapie postanowiłem zbadać przy najbliższej sposobności. Przy dalszej eksploracji „przedmieść" w namiocie spotkałem napromieniowanego wodą ze studni człowieka. Lekarstwo było tylko jedne: Rad Away, których kilka sztuk znalazłem w ciągu podróży. Mały dobry uczynek, a cieszy. Potem ruszyłem w głąb miasta.Wejścia do „części ekskluzywnej" broniła solidna brama i strażnicy. Obok było coś, co wyglądało na jakiegoś rodzaju urząd. Nie dałem się nabrać na starą jak świat próbę ze sprzedażą „obywatelstwa". W tak małym mieście i tak każdy obywatel zna każdego. Za to człowiek w pokoju w głębi wywalił oczy na widok mojego stroju. Prawie ukląkł przed numerem „13". Dostałem zezwolenie na poruszanie się po mieście za dnia i skierowanie do głównego konsula. Druga część miasta przedstawiała się imponująco! Czyste, schludne ulice, ładne domki. Nigdzie jednak nie było widać rdzennych mieszkańców w uniformach podobnych do mojego. Za to wszędzie włóczyli się, wykonując przeróżne prace, ludzie o spojrzeniach tak podobnych do niewolników z klatek Metzegera. Już w barze przy wejściu dowiedziałem się, że lepiej nazywać ich „służącymi". Zaraz za wejściem spotkałem... wariata. W sumie nic dziwnego w tym świecie, ten jednak był inny. Nie był w transie ani na głodzie, za to stał na środku ulicy i krzyczał coś o dobru, wolności, równości technologicznej i jakimś gościu, który nazywał się Bóg. Wariat czy nie, mógł się przydać. Rozmowa okazała się bardzo owocna, wreszcie znalazłem sposób na dotarcie do Bishopa z New Reno. Miałem zanieść mu dziwną walizkę. Po przyjęciu zlecenia kontynuowałem poszukiwania. Po prawej stronie było coś jak WEJŚCIE DO VAULTA! Czyżby moja misja była na ukończeniu? Mój zapał szybko ostudził widok kilku strzelb. „Tylko obywatele są uprawnieni do wstępu". W Centrum Bezpieczeństwa dowódca straży potwierdził konieczność rozmowy z Pierwszym Obywatelem w celu uzyskania odpowiednich papierów. Poprosił nas też o rozprawienie się z tajemniczymi łupieżcami. Pełen najgorszych przeczuć zgodziłem się na patrol dookoła miasta. W Centrum Poboru Służących po krótkich targach wykupiłem więźnia za 500$. Do zwiedzenia pozostały tylko sklepy. I znowu „Tylko Dla Obywateli". Już mieliśmy iść dalej, gdy nagle Vic zbladł, sapnął i prawie upadł. Dziewczy-

na w stroju mechanika i z zestawem śrubokrętów okazała się jego córką. Niestety, niezwykle ciętą. Krótka wymiana grzeczności prawie doprowadziła mnie do białej gorączki. Jednak po drugiej rozmowie przekonałem ją, by wybaczyła ojcu. Zgodziła się też na mały handelek w zamian za odnalezienie brakującego jej narzędzia. Jakie to szczęście, że zapobiegliwie zaopatrzyłem się w klucz jeszcze w New Reno. Na samym krańcu miasta był imponujący Budynek Rady. Pierwsza Obywatelka okazała się socjopatką z manią prześladowczą i pociągiem do władzy. Właściwy człowiek na właściwym miejscu. Zgodziła przyjąć mnie do swojej wielkiej nadętej rodziny, pod warunkiem rozwiązania problemu Gecko. Nie G.E.C.K., ale Gecko. Miasto Ghuli, ludzi potwornie zmutowanych od długotrwałego przebywania pod wpływem radiacji. Mieli elektrownię atomową, lecz zatruwali nią wodę, nie umiejąc naprawić przecieku radioaktywnego. Ruch, jaki Pierwsza zrobiła wokół szyi, dobitnie świadczył o jakie rozwiązania chodzi. Obiecałem rozwiązanie problemu, ■ sam po cichu poszedłem szukać innych możliwości zostania Obywatelem. Niestety, oblałem test wstępny, moje umiejętności naukowe i inteligencja nie były najwidoczniej wystarczająco wysokie. Na szczęście, na zachodzie budynku spotkałem Prokonsula Gregoriusa. Był sensownym człowiekiem. Zgodził się na przyjęcie mnie do wspólnoty jeśli rozwiążę problem Gecko.

12 IX 2241, Gecko

Miasto to był cmentarz. Pusty, szary, ze śladami radioaktywności w tle. Wokół budynków włóczyły się zgarbione postacie. W szopie tuż przy wejściu do miasta spotkałem przywódcę Ghuli - Harolda. Historia miasta okazała się prosta. Niegdyś była tu elektrownia atomowa, zasilająca cały region. Po wojnie radioaktywność zaczęła wyciekać. Wszyscy mieszkańcy umarli lub zmutowali się. Wprawdzie są teraz długowieczni i odporni na radiację, lecz nawet oni skazani są na powolną śmierć, jeśli ktoś nie naprawi elektrowni. Dowiedziałem się też, że niezbędna będzie zepsuta część: Hydro Electro coś tam. Szybki kurs do Vault City, rozmowa z głównym magazynierem i Prokonsulem załatwiła sprawę. Po powrocie do Gecko udałem się do elektrowni. W środku ukradłem strażnikom przepustki i przedostałem się przez szereg drzwi. Od Festusa dowiedziałem się jak naprawić reaktor, sposoby były dwa: Ghul mógłby wejść do głównej komory i włożyć część na miejsce. Ja niestety byłem tylko człowiekiem. Nie miałem też tyle Rad-X i Rad Away, by potem wykurować się z takiej dawki promieniowania. Postanowiłem wykorzystać drugi sposób: naprawić panel sterujący elektrownią, znajdujący się w pomieszczeniu za podwójnymi czerwonymi drzwiami. Dzięki licznym książkom Sprzed Wojny posiadłem spore umiejętności na temat komputerów. Metodą prób i błędów zdobyłem kolejność kodów dostępu: drugi, trzeci, pierwszy, i wszedłem do głównego Menu. Niestety, polecenia dla robota były całkowicie niezrozumiałe. Nagle mnie olśniło. Każde polecenie miało podporządkowaną planetę naszego Układu Słonecznego. Posegregowałem komendy malejąco (od Plutona w dół). Jako polecenie końcowe - End Program wpisałem instalację Hydroelectric Magnosphere Regulator. Wepchnąłem urządzenie w paszczę konsoli i elektrownia została nareperowana. Festus strasznie się ucieszył i polecił mi ją jeszcze zoptymalizować, czyli uzyskać jak najwyższą wydajność. Udało się bez większych problemów, musiałem tylko odpalić na konsoli opcję ładowania danych z dysku, który mi dostarczył. Ekran błysnął, pojawił się terminal z prośbą ■ wpisanie hasła i loginu, ■ potem połączyło mnie z... gościem w zbroi. Wyglądał jak jeden z egzekutorów farmerskiej rodziny. Mówił coś o jakiejś Conclave. Spławiłem go byle czym i wyszedłem wreszcie na światło słońca. Pochodziłem trochę po wiosce. Młody ghul - Lenny okazał się chętny do wspólnej podróży, gdy powiedziałem mu, że jestem spadkobiercą pierwszego Vault Dwellera. Poproszono mnie też o odnalezienie zaginionego ghula Wallego. Czy to nie ta „mumia", którą pokazywał gość w Den? Wpadłem tam przy okazji i uwolniłem nieboraka.W drugiej części wioski spotkałem mechanika. Miał jakieś części do samochodu, już mi zresztą nie potrzebne. Za Plasma Regulator (zapobiegliwie ukradłem go Jeremiemu z magazynu elektrowni) ofiarował upgrade broni. Bardziej rozmowny okazał się Ghul w chatce niedaleko warsztatu. Wyraźnie ukazał mi korzyści płynące z połączenia Vault City i Gecko, prosił o przekazanie Holodisku z informacjami odpowiedniej osobie. Jedynym normalnym człowiekiem w Vault City był oczywiście Prokonsul Gregory. Przyznał mi obywatelstwo i obiecał zapoznać się z Holodiskiem. Wreszcie miałem dostęp do Vaulta! (od First Citizen dowiedziałem się, że jego numer to Vault 8).







14 IX 2241, Vault 8

Na parterze zapoznałem się z miejscowym medykiem. Narkoman. Od razu zauważyłem objawy typowe dla Jetu. Rozbiegany wzrok, ogromna pewność siebie i szybkość ruchów. Tubylcy pewnie uważali go za mistrza w swoim fachu. Poprosił mnie o działkę. W zamian za moje milczenie wydusiłem od niego zobowiązanie do płacenia mi miesięcznie 500$. Ale potem nie korzystałem już ■ jego lekarstw... nigdy nie lubiłem socjalnej służby zdrowia. Znacznie ciekawe rzeczy znalazłem w komputerze medycznym obok. Obok masy informacji, dzięki umiejętnościom wydobytym z licznych książek, wyciągnąłem plany dziwnych implantów, mających zwiększać moją odporność na rany. Pielęgniarka okazała się osobą chętną do rozmowy ■ bezpłodności mieszkańców. Moja teoria była prosta - radiacja. Oszołomiona moją elokwencją po pewnym czasie udała namówić się na randkę. Na drugim piętrze znalazłem magazyny wypełnione Water Chipami. A w Vault 13 był tylko jeden! Jak to możliwe by jeden Vault dostał tyle zapasowych, drugi - zero! Niedaleko wielkiego superkomputera znalazłem też konsolę, pod którą udało mi się podłączyć Pip-Boya. Uzyskałem informacje o wielu miastach, niestety, nic o Vault 13 czy G.E.C.K. Prawie nic - według komputera każdy Vault miał być wyposażony w dwa G.E.C.K. Zapasowy z 8 przez pomyłkę został podobno dostarczony do 13. A więc była jakaś nadzieja. Miałem punkt zaczepienia. Czułem jednak, że muszę się spieszyć. W snach nawiedził mnie już drugi raz szaman Arroyo. Wyglądał coraz gorzej i mówił coraz ciszej...

Pospiesznie udałem się do samochodu. Moim celem miało być NCR City, stolica Republiki Nowokalifornijskiej, według nowych informacji z kompa, miasto ludne i potężne, ■ co ważniejsze, prężnie się rozwijające, siedziba prawa i porządku. Gdy szliśmy przez podwórze, tknięty przeczuciem wpadłem jeszcze do doktora ■ przedmieść. Facet widząc plany implantów zgodził się je „wykonać" na mojej osobie w zamian za małą gratyfikację (8, 10, 40 i 50 tysięcy $) i odpowiednie części, do zdobycia których potrzebne mu były cztery Combat Armor. Obiecałem dostarczenie składników i gotówki. Po cichu lekko zmodyfikowałem też stojącego na zapleczu, starego auto-doca, reperując i wymieniając co starsze podzespoły. Lekarz lekarzem, a uciętej laserowym skalpelem głowy nic nie przyszyje... Jeszcze tylko kilka woltów dla samochodu i ruszyliśmy. (cdn) **Lusiek**

APEL Mały apel do naszych Czytelników. Jeżeli sami odkryliście w grach jakieś tajne kody, to przyślijcie je nam, a zostaną one opublikowane wraz z Waszymi nazwiskami.

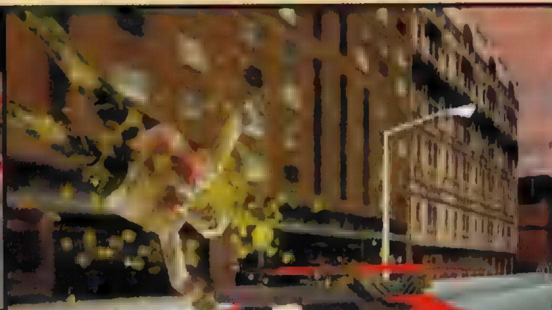
TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Carmageddon 2: Carpocalypse Now

• **PC CD**

Wpisz następujące kody podczas gry:
cintonco – gorąca droga
fastbast – przechodnie dostają kopa
lemmingize – głupi przechodnie
mooningminnie – księżycowa grawitacja
mrmainwaring – przechodnie panikują
smartbastard – kończy wyścig
tilty – tryb Pinball
tingting – darmowe naprawy
watersport – samochód jest sterowny pod wodą
wetwet – więcej kredytów
wotatwatami – miotacz płomieni




Future Cop: L.A.P.D. 2100

• **PC CD**

Jako hasło wpisz **SYMRGOBRRL**, bonusowa broń, nie zakończone misje. Hasło **DYPYFASRHR**, bonusowa broń, wszystkie misje zakończone
Zapauzuj i podświetl „Volume Sound FX" na options screen. Potem:
Omijanie misji:
kwadrat, okrąg, kwadrat, okrąg, X, Select, X, Select.
Pełna osłona:
kwadrat, select, okrąg, X,
Pełna amunicja do Machine Gun:
kwadrat, okrąg, select, X, select, X, okrąg, kwadrat
Power-up do Machine Gun:
okrąg(3), X(3), okrąg, select
Pełna amunicja do ciężkich broni:
okrąg, X, select, kwadrat, okrąg, X, select



Power-ups do ciężkich broni:
kwadrat(3), okrąg, X, okrąg, X
Pełna amunicja do special weapons:
kwadrat, okrąg, kwadrat, select, okrąg, X, kwadrat, okrąg
Power-up do skoków:
okrąg(4), kwadrat, X, select, kwadrat, X, select, okrąg
Tryb czarno-biały:
kwadrat, select, okrąg, X, X, okrąg, select, kwadrat

Powerslide

• **PC CD**

Wpisuj kody podczas gry:
BLAST – odrzuca inne wozy
BOMB – odpala rakietę z Twojego wozu na tor
GLIDER – Gdy jesteś w powietrzu, samochód daje się kontrolować
HOVER – samochody wzbijają się w powietrze
ICBM – samochody zachowują się jak pociski
JUMP – samochód podskakuje
LIGHT – podświetlony wóz
LUNAR – księżycowa grawitacja
SLEEP – pojazdy przeciwników nie skręcają, a jedynie przyspieszają
TIMEWARP – spowalnia czas dla przeciwników
WARPS – samochody naszych przeciwników pełzną
TWISTER – samochody przeciwników zostają porwane przez niewidzialne tornado

Oto inne ciekawe kody:
APOLLO, BURN, SLIPPY, SPIDER, STICKY, SUCK



Formula 1'98

■ PSX

Bonusowy tor:
Wpisz **CHEESY POOFS** na ekranie edycji kierowcy.







S.C.A.R.S 64

■ N64

Kody na dodatkowe samochody:
NRNNRR – Cheetah
TRTTLL – Cobra
YMSTTR – Panther
SDSSRT – Scorpion
Inne kody:
LGSSSX – odblokowuje Crystal Cup w trybie Grand Prix
CRKKYY – odblokowuje Diamond Cup w trybie Grand Prix
DZPKKK – odblokowuje Zenith Cup w trybie Grand Prix



PXPRTS – bonusowe wózki
WLLVDD – uaktywnia kody

Montezuma's Return

■ PC CD

Wybór poziomów:
Kiedy zostaniesz poproszony o podanie imienia, wciśnij **ENTER.** Następnie wejdź do menu, w którym możesz zmienić defaoltowe imię gracz na **„Utopia".** Teraz rozpocznij grę, a wszystkie poziomy, wliczając bonusowe, będą dostępne.





Asteroids

■ PSX

Włączenie **„Cheat Menu"**:
Kiedy na ekranie tytułowym pojawi się napis **„Press Start"**, przytrzymaj **Select**, i wciskaj: **kwadrat, trójkąt, okrąg, trójkąt(2), kwadrat, okrąg.** Jeśli wpisałeś kod prawidłowo, usłyszysz dźwięk eksplozji. Potem, podczas gry wciśnij **Start + Select,** a wyświetli się Cheat Menu.

Warlords 3

■ PC CD

Podczas gry wpisz:
hiho hiho – czas produkcji każdej jednostki wynosi 1
king of the castle – upgrade'uje miasta na Citadels +3
dragon rush – wszystkie jednostki zamieniają się w smoki
but now i can see – cała mapa
If I were a rich man – 10000 kochanych pieniążków.

Wargasm

● PC CD

Oto hasła do leveli:
1 – **CHEESE**
2 – **TOAST**
3 – **BUTTIES**
4 – **KEBAB**
5 – **GATEAUX**



Top Gear

■ N64

Użyj analoga, aby podświetlać następujące opcje – podczas wybierania musisz mieć wciśnięte Z:
Wszystkie standardowe wózki:
Credits, Championship, Championship, Versus
Pierwszy bonusowy samochód:
Credits, Versus, Setup, Championship, Versus, Championship, Setup, Credits
Trzeci bonusowy samochód:
Versus, Versus, Championship, Credits, Championship, Versus, Championship, Credits, Setup, Versus, Setup
Wszystkie wozy:
Credits, Credits, Versus, Credits, Setup, Championship, Championship, Championship, Versus





Pył

■ PC CD

Jeśli gra wydaje Ci się zbyt trudna wpisz **e-people** ze wciśniętym klawiszem **Ctrl.**
Dostaniesz:
Bilostymulant – po wciśnięciu Ctrl+b
amunicję – po wciśnięciu Ctrl+c
wyposażenie – po Ctrl+w
baterię do lancy – po Ctrl+l
minę – po wciśnięciu Ctrl+m
granat – po wciśnięciu Ctrl+g
rakietę – po wciśnięciu Ctrl+r

KONKURSY

Cześć Wszystkim! Dziś konkursy pozornie są nieco chudsze. Nie ma już bowiem Konkursu Dla Saturnowców :(, za to większa niż poprzednio jest ilość nagród na peceta i PSX'a - łącznie sześć. Tak więc, do dzieła!
Krzychoo

Odpowiedzi na kartach [illegible] z [illegible]jonym [illegible] przysyłajcie na [illegible] redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

KONKURS „3 PYTANIA"

Odpowiedzi na pytania z poprzedniego numeru:
1. W grze „Thief: The Dark Project" wcielamy się w postać złodzieja-skrytobójy.
2. Oto maszyny, za których sterami możemy zasiąść w grze „Star Wars: Rogue Squadron": X, Y, V, A Wingi, oraz T 47 Airspeeder.
3. Akcja gry „Half-Life" toczy się w tajnym kompleksie naukowym.

Nagrody wylosowali:
1. Rafał Dembowski z Gdańska otrzymuje grę „Tomb Raider 3"
2. Konrad Rzędzicki z Lublina otrzymuje grę „Reah"
3. Kuba Salwa z Lublina wylosował grę „NHL Powerplay '98"

Pytania na ten miesiąc:
1. Gdzie odbyły się (podaj miasto, i nazwę lokalu) II Mistrzostwa Polski W Grach Komputerowych?
2. Podaj nazwy co najmniej sześciu państw nad których terytoriami możesz latać w „Mig 29 vs F16".
3. W jakim miejscu toczy się akcja gry firmy Electronic Arts „Trespasser"?

Nagrody:
1. „Actua Soccer 3"
2. „Thunder Brigade"
3. „Jedi Knight" + dodatkowe misje
4. „The Great Battles of Hannibal"

KONKURS PSX

Odpowiedź na pytanie z zeszłego numeru:
Są to między innymi:
- Desert Eagle,
- MP5,
- Rocket Laucher.

Nagrodę, grę „Ninja: Shadow Of Darknes", wylosował Maciek Rodak z Łęczycy.

Pytanie na ten miesiąc:
W jakich grach na PSX ubiegano się o tytuł Mistrza Polski na II Mistrzostwach Polski W Grach Komputerowych?

Nagrodami są gry:
1. „Speedster"
2. „Mega Man Legends"



LISTY

Herzlich, dziatki moje najmilsze! Tym oto radosnym okrzykiem witam Was w marcowym wydaniu naszego pisma. Tym razem pogoda uczyniła nam prawdziwego psikusa i to co widzimy za oknem jest chyba kwintesencją całego chorego rynku oprogramowania. Mimo wszystko wziąłem się w garść i sięgnąłem do redakcyjnego worka z korespondencją. Boże, ten listonosz ma chyba krzyż z żelaza... Jagd52

Oj, miałem przez Was kilka chwil grożących załamaniem nerwowym. A wszystko przez umieszczony niedawno list gościa donoszącego o swoich problemach z kartą graficzną Intel 740. Na początek kilka wyjaśnień - nie podawaliśmy pełnego, kompletnego sposobu odpalenia tej karty, bo w konkretnych przypadkach może on odbiegać od podanego przez nas sposobu. Co do kłopotów sprawianych przez ten układ i odwiecznego „pytania kupić czy nie kupić"? Nikomu stanowczo nie odradzamy zaopatrzenia się w ten układ, gdyż nie zbudowano go po to bym się wyżywał na Intelu. Ja i moi koledzy zetknęliśmy się jednak z wielkimi problemami podczas jego instalowania i w trzech przypadkach na cztery zakończyło się to zmianą sprzętu. Wiem, bo nasza publikacja poruszyła prawdziwą lawinę, że nie byliśmy w naszym boju osamotnieni i z całego kraju dotarły sygnały o wysokim procencie niekompatybilności. Dzięki za słowa otuchy od Gonza z Wałbrzycha i Ślicznej Bandy z Poznania.

Od naszego stałego Czytelnika, Dariusza Mrozka z Łomży, (zamierzającego się niebawem stać wyznawcą kultu PSX'a) otrzymaliśmy list zawierający kilka dość konkretnych pytań.

(...) "1. Słyszałem, że grafika w grach na PC jest o niebo lepsza od tych na PSX."(...)

No cóż, z tym bywa różnie, bowiem żadna platforma nie ma monopolu na uzdolnionych programistów i grafików. W przypadku PC zagrał jednak czynnik ciągłego rozwoju platformy i jej otwarta konstrukcja, pozwalająca na szybkie podnoszenie parametrów technicznych sprzętu. PSX jest na rynku od dość długiego już czasu i jego główny atut - całkowita prostota w dostępie powoli zaczyna stawać na drodze jego rozwoju. Obecnie karty 3D na Pececie pozwalają na szybki wzrost jakości produktów i od pewnego czasu pod względem prym wiedzie właśnie blaszak.



(...) "2. Jakie wymagania musi spełniać telewizor, by bez kłopotów móc podłączyć doń ukochaną konsolkę?" (...)

Może to być najzwyklejszy na świecie telewizor. Jeśli dysponujesz nowym odbiornikiem to nie powinieneś mieć problemu z wykorzystaniem złącza Euro. Jeśli go nie znajdziesz będziesz musiał użyć standardowego wyjścia antenowego (kupując wcześniej odpowiednią przejściówkę) - wtedy jednak jakość grafiki znacznie na tym ucierpi. Im nowszy sprzęt tym lepiej.

(...) "3. Czy dzięki przystawce (Movie Card) można odtwarzać płyty DVD.

Krótko - nie. To zupełnie różne standarty.

(...) "4.Czy na nowej konsoli - PSX2 można będzie bawić się grami ze starej konsolki?"(...) Uff, to trudne pytanko, biorąc pod uwagę problematyczność wszelkich zapowiedzi związanych z następcą PSX'a. Ostatnio chodzą jakieś wieści o zachowaniu kompatybilności „w dół", na ile się to wszystko sprawdzi - nie wiadomo.

(...) "5. Jaka jest różnica między grami sprzedawanymi w „platynowej serii", a tymi „zwykłymi"?"(...)

Gry z serii „platynowej" to prawdziwe hity, które zdobyły popularność na całym świecie w serii „zwykłej". Platyna oferuje nam tę samą jakość za mniejsze pieniądze (połowę normalnej ceny). Czasami zdarza się, że oferowane w serii platynowej produkty mają kilka usprawnień w porównaniu do swego poprzednika, np. obsługę dual shocka. Platynowa Seria to dobra inwestycja!

(...) "6. Czy to prawda, że niektóre tytuły z PC lub N64 można odpalać na PSX?"(...)

Jeśli chodzi o PC, to takiej możliwości nie ma, może tutaj chodzić o konwersję znanych hitów. W przypadku N64 zaszło jakieś nieporozumienie - ta konsolka obsługuje tylko kartridże.

(...) "7. Czy konsola PlayStation potrafi odtwarzać również płytki audio?"(...)

Oczywiście, w ten sposób ludzie z Sony umilają sobie czas knując zemstę na korporacji SEGA.

Uff, zmachałem się nieco i pomoc naszego redakcyjnego guru playstationowego, Barona Jacka (niech co, Baron Jack? Niech żyje!) była niezbędna. Na szczęście mogę dać nura w nieco inne klimaty...

(...) "Czy na peceta ukaże się „Final Fantasy VIII"?"(...)

Hrabia Jacek, Pułtusk

W zasadzie podobne pytania otrzymywaliśmy w związku z poprzednikiem tej sagi. Odpowiedź jest jedna - morze, tfu... może. Podobne spekulacje były udziałem wielu przy „Final Fantasy VII", a czas pokazał, że pecety nie boją się playstationowych hitów. I bardzo dobrze!

(...) "Czy Jagd 52 i Suicide to jedna osoba?"(...)

Z. Kolek, Warszawa

Jako bezpośrednio zainteresowany odpowiadam - nie. Jest nas dwóch, zresztą bardzo różnych (fizycznie, psychika jest rzeczą nieznaną) i nie do pomylenia. A że podpisujemy się razem pod poszczególnymi recenzjami? To część długofalowego planu objęcia pod absolutne rządy całych Gier Komputerowych. Duumwiraty się sprawdziły w historii.

(...) "Mam problem z zakupem nowego cedeka. Stary pracował z prędkością x4, ale te nowe maszynki posiadają magiczne x24 czy x36. O co biega?"(...)

Kazimierz Piotrowski, Gdańsk

Owa magiczna cyferka to nic innego jak mnożnik wartości 150 kilobajtów. Jeśli więc chce Pan kupić napęd x32 to jego teoretyczną szybkość maksymalną oblicza się łatwo 32x 150 kb. W zasadzie obecnie polecałbym napędy o prędkości x32, np. firmy LG czy Panasonic. To bardzo dobre produkty o wysokiej jakości.



PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

Właśnie tutaj znajdziecie z wielkim trudem wygrzebane z listów Wasze artworki i dowcipy. Komisja, składająca się z kilku zakręconych jak pęczek drutu gości, postanowiła w tym miesiącu nagrodzić dwóch najciekawszych autorów zastrzykiem gotówki w wysokości 50 złociszy na duszę. Czekamy na następnych!

Pewna matka mówi do młodzieńca:
- Cóż, oświadczył się Pan mojej córce. Ale czy mnie Pan o to spytał?!
- Nie wiedziałam, że Pani też mnie kocha.

Michał Bieszczad, Zgorzelec

Tato złości się na Jasia:
- Pamiętasz co mi obiecałeś. Powiedziałeś, że wrócisz do domu zaraz po lekcjach!
- Tak tato.
- A pamiętasz co Ci obiecałem, jeśli się spóźnisz? Miałeś dostać lanie!
- Wiem, tato ale sądziłem, że jeżeli ja nie dotrzymam słowa, to ty też nie musisz.

Kamil Wojciechowski, Szczytno

Ile gatunków zwierząt zabrał na swoją arkę Mojżesz?
Żadnego, arkę miał Noe.

Kamil Wojciechowski, Szczytno

Psychiatra do pacjenta:
- A więc od kiedy jest Pan żabą?
- Głupie pytanie, od kiedy przestałem być bocianem.

Cylka Eryk, Stargard Sz.

- Czy mogę Ci zaufać?
- Oczywiście!
- Uff, uff, uff

Cylka Eryk, Stargard Sz.

- Jak nazywa się zastępca lotnika?
- Zalotnik!

Cylka Eryk, Stargard Sz.

Wariaci postanowili, że poskaczą sobie z wysokości czwartego piętra.
- Ale przecież może coś nam się stać - powiedział jeden z nich.
- Spoko, położymy na ziemi bilet tramwajowy.
Skakali po kolei, a każdy przed skokiem rzucał bilet. Jeden z nich źle wylądował i złamał obie nogi.
- Jak to się mogło stać, miałeś lądować na bilecie.
- Skąd mogłem wiedzieć, że jest skasowany?

Jarosław Kępka, Tomczyce

W środku nocy Jaś woła do mamy:
- Mamo, mamo! Daj mi jakąś kanapkę, jestem głodny.
- Śpij Jasiu, w nocy się nie je.
- Jak to się nie je, przecież wy coś tam ciamkacie.

Jarosław Kępka, Tomczyce

Czego życzyć ludziom cierpiącym na wzdęcia?
Pomyślnych wiatrów.

Jarosław Kępka, Tomczyce

Pewna kobieta bardzo martwiła się swoim małym biustem. Poszła więc do znachorki, a ta dała jej maść i kazała smarować się nią przed pełnią księżyca i podczas pełni mówić: siała baba mak, siała baba mak. Gdy przyszedł odpowiedni czas szybko skorzystała ze wskazówek znachorki i jadąc pociągiem weszła do przedziału, gdzie spał tylko jeden mężczyzna. Podeszła do okna i dość głośno zaczęła mówić:
- Siała baba mak, siała baba mak...
Facet nagle się przebudził:
- To już pełnia?! Ślimak, ślimak pokaż rogi...

Jarosław Kępka, Tomczyce

Żołnierze wrócili późno w nocy z przepustki. Zdenerwowany dowódca krzyczy:
- Jesteście jak dzieci, tylko wam wódka i baby w głowie.

Z. Wyrzykowski, Nowe Miasto

Eksprezydent Wałęsa bierze udział w spotkaniu. W pewnym momencie na sali zapadają egipskie ciemności. Z tylnych rzędów ktoś woła:
- Czy na sali jest elektryk?

Z. Wyrzykowski, Nowe Miasto

Kowalski zafundował sobie podróż dookoła świata. Po powrocie zwierza się kolegom z podbojów miłosnych:
- W Berlinie to była Rita i Tina, w Rzymie Gina i Sophia, w Paryżu Natalie...
- A w Londynie?
- Ach, W Londynie Julie, Kate i Tom...
- Jak to Tom?!
- Wiecie, była taka straszliwa mgła.

Z. Wyrzykowski, Nowe Miasto

Mały Jaś okłada pięściami starszą siostrę.
- Jasiu, dlaczego bijesz siostrę?!
- Miesiąc temu nazwała mnie hipopotamem!
- Ale dlaczego lejesz ją teraz?
- Po raz pierwszy byłem dzisiaj rano z dziadkiem w ZOO.

Konrad Świerk, Rabka

- Dlaczego tak podskakujesz?



- Bo właśnie połknąłem lekarstwo i dopiero później przeczytałem w ulotce, że przed użyciem trzeba wstrząsnąć.

Konrad Świerk, Rabka

Co to jest; poeta-blondynka-poeta?
To oczywiście Kazimierz Przerwa Tetmajer.

Kasia Świerk, Rabka

- Obywatelu, tutaj nie wolno sikać! 20 metrów stąd jest ubikacja, a wy co?!!
- Co Pan myśli, że mam szlauch!

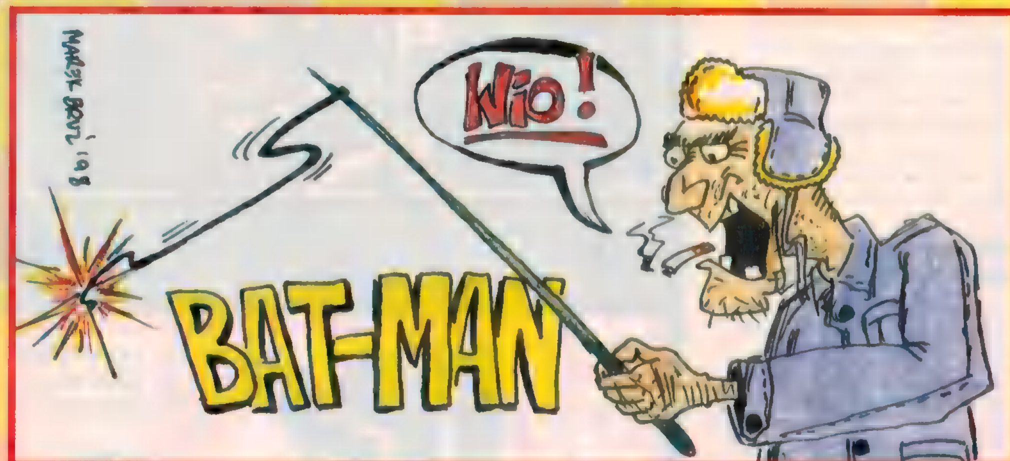
Tomasz Trocki, Filipów

W pociągu dalekobieżnym pasażerowie postanowili sobie skrócić podróż. Jeden z nich zaproponował:
- A może byśmy poopowiadali kawały polityczne?
Na to jeden z pasażerów:
- Opowiadajcie sobie co chcecie, ale... Z góry muszę uprzedzić, że jestem policjantem
- No trudno, dla Pana opowiem jeszcze raz i powoli.

Tomasz Trocki, Filipów

Zomowiec podczas patrolu łapie młodego, zarośniętego człowieka w dżinsach:
- Student?
- Nie, chuligan!
- Aaa, to przepraszam!

Tomasz Trocki, Filipów



Nagrody otrzymuje:
Za Kawały: Tomasz Trocki
Za Rysunki: Marek Bruź

A. O TOBIE

1. **Płeć**
☐ M ☐ K

2. **Wiek** .... lat

3. **Co robisz?**
☐ jestem uczniem podstawówki
☐ jestem uczniem szkoły średniej
☐ studiuję
☐ pracuję zawodowo
☐ nie pracuję

B. TY I SPRZĘT

4. **Aktualnie posiadam:**
☐ 486 ☐ Pentium
☐ Pentium II ☐ PlayStation
☐ Saturn ☐ Nintendo 64
☐ nie mam wcale
☐ inne ....

5. **Co zamierzasz kupić w ciągu najbliższych 12 miesięcy?**
☐ nowy procesor
☐ kartę dźwiękową
☐ akcelerator graficzny 3D
☐ głośniki
☐ modem
☐ joystick
☐ komputer PC
☐ konsolę PSX
☐ konsolę Dreamcast
☐ konsolę N64

6. **Czy masz dostęp do Internetu?**
☐ tak
☐ nie
☐ zamierzam się podłączyć

7. **Ulubiony gatunek gier**
☐ przygodówki ☐ RPG
☐ strategiczne ☐ symulacyjne
☐ sportowe ☐ bijatyki
☐ wyścigi ☐ ekonomiczne
☐ strzelaniny FPP

C. TY I „GK"

8. **Od kiedy kupujesz GK?**
....

9. **Ile osób oprócz Ciebie czyta jeden egzemplarz GK** ....

10. **Jak dowiedziałeś się o GK?**
☐ z reklam w innych pismach
☐ zobaczyłeś w kiosku lub sklepie
☐ zobaczyłeś na giełdzie
☐ od kolegi

11. **Czy masz problemy z kupieniem GK?**
☐ Tak ☐ Nie

12. **Jak oceniasz poszczególne działy w GK?** (0 – nie czytam, 1 – kiepsko, 2 – może być, 3 – dobrze)
- Nowość ....
- W toku ....
- Przedstawiamy ....
- Recenzje ....
- Porady ....
- Hardware ....
- Tipsy ....
- Na Wesoło ....
- Konkursy ....
- Listy ....

13. **Jakie nowe działy zaaprobowałbyś w GK?**
....

14. **Co myślisz o naszych ocenach:**
☐ w sam raz ☐ za surowo
☐ zbyt pobłażliwie ☐ bez sensu

15. **Co powinno się znaleźć na CD ?**
☐ Dema grywalne
☐ Dema niegrywalne supernowości
☐ Gry i programy shareware
☐ Patche i dodatki
☐ Kluby tematyczne

16. **Jakie pisma kupowałeś w minionym półroczu? Podaj ilość zakupionych numerów (0–6).**
- CD Action ....
- CD Action Plus ....
- Chip ....
- Enter ....
- Gambler CD ....
- Gry Komputerowe ....
- Gry Komputerowe CD ....
- Neo ....
- Neo Plus ....
- PC Gamer Po Polsku ....
- PC Gamer Po Polsku CD ....
- PC Kurier ....
- PC World Komputer ....
- PlayStation Magazyn ....
- PlayStation Plus ....
- PSX Extreme ....
- PSX Fan ....
- Reset ....
- Reset CD ....
- Secret Service ....
- Secret Service CD ....
- Świat Gier Komputerowych ....

17. **Jakie trzy pisma o grach są najpopularniejsze w Twoim środowisku?**
A. ....
B. ....
C. ....

18. **Jakie masz uwagi na temat GK?**
....
....
....
....
....
....
....
....

19. **Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu nagród, to podaj adres:**
....
....
....
....
....

TWOJE DANE OSOBOWE NIE ZOSTANĄ NIKOMU UDOSTĘPNIONE

ANKIETA

Prosimy abyś sumiennie i czytelnie wypełnił tę ankietę. Pomoże to nam w dalszym redagowaniu pisma tak, aby spełniało ono Twoje oczekiwania. Ankietę wyślij pocztą nie później niż do 1.04.99 na adres: GRY KOMPUTEROWE, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa z dopiskiem „Ankieta". Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu nagród, podaj swój adres. Oto nagrody:

NAGRODY: 3x ZEGARKI „ELECTRONIC ARTS", 3x PADY PC „EA SPORTS", PAD [illegible] PSX; GRY NA PC: TOMB RAIDER III, POPULOUS III, MAGIC & MAYHEM, HEXEN II, COMMAND & CONQUER, NFS 2 SE; GRY NA PSX: APOCALYPSE, ASTEROIDS, ACTUA TENNIS, TEMPEST X, TIGERSHARK; GRA NA N64: MORTAL KOMBAL TRILOGY.

SPONSORZY

IPS

CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
poligrafia
wydawnictwo

SPONSORAMI NAGRÓD SĄ: **„IPS COMPUTER GROUP"**, UL. OKRĘŻNA [illegible], WARSZAWA, TEL. 6422766 I **„CGS"**, UL. MARSA [illegible], WARSZAWA, TEL. 8154220



GK 2/99 Porady: Settlers 3, Colin McRae Rally [3], Fallout 2 [2], Tomb Raider 3 [2] Cena 4.99



GK 1/99 Porady: Populous 3, Colin McRae Rally [2], Grim Fandango, Tomb Raider 3 [1] Cena 4.99



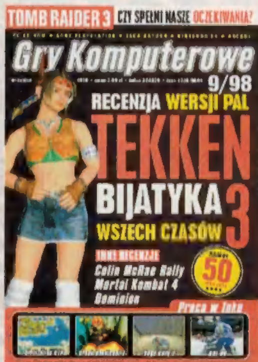
GK 12/98 Porady: Hopkins FBI, Nightlong, Colin McRae Rally [1], Dune 200 [2] Cena 3.99



GK 11/98 Porady: X-Files, Final Fantasy 7 [3], Dune 2000 [1] Cena 3.99



GK 10/98 Commandos, Unreal [2] Sanitarium, Journament Project 3, Final Fantasy 7 [2], Cena 3.99



GK 9/98 Porady: Might & Magic VI, Final Fantasy 7 [1], Unreal, MK Mythologies [2] Cena 3.99



GK 8/98 Książe i Tchórz, Die By The Sword, Quake 2, StarCraft [3], MK Mythologies [1] Cena 3.99



GK 7/98 Porady: Mysteries Of The Sith [2], Reah, Resident Evil 2 [2], StarCraft [2] Cena 3.99



GK 6/98 StarCraft [1], Jack Orlando, Mysteries Of the Sith [1], Rebellion, Resident Evil 2 [1] Cena 3.99



GK 5/98 Porady: Black Dahlia, Blade Runner, Sub Culture, Zork Grand Inquisitor, TA [3] Cena 3.99

NUMERY ARCHIWALNE

JAK ZAMAWIAĆ

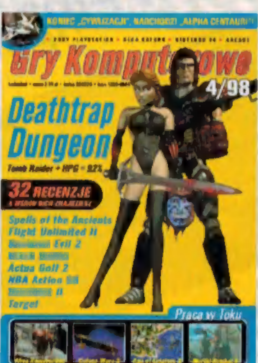
Dokonaj wpłaty na poczcie lub w banku (blankiet, dostaniesz go na miejscu) odpowiednią kwotę pieniędzy na rachunek bankowy:

Computer Graphics Studio, PKO BP XII O/W-wa, nr r-ku 10201127-314295-270-1
Koniecznie na odwrocie blankietu (miejsce na korespondencje) napisz wyraźnie czego dotyczy Twoje zamówienie np. GK nr 2/99 i podaj jeszcze raz swój adres.

Ile to kosztuje? Zamawiając jeden lub dwa numery płacisz według cen detalicznych. Przy zamówieniu trzech i więcej numerów płacisz **3 zł** za numer w zwykłej edycji lub **5 zł** za numer **w edycji z płytą CD**. Do tego należy jeszcze doliczyć jednorazowo **2 zł** kosztów wysyłki za jeden lub dwa numery, a **3 zł** jeśli zamawiasz trzy lub więcej.

Termin realizacji zamówienia wynosi do 30 dni.

W redakcji znajdują się również starsze numery pisma „Gry Komputerowe".



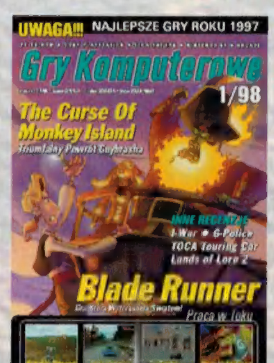
GK 4/98 Porady: Tomb Raider 2 [3], Total Annihilation [2], Wing Commander V, I-War Cena 3.99



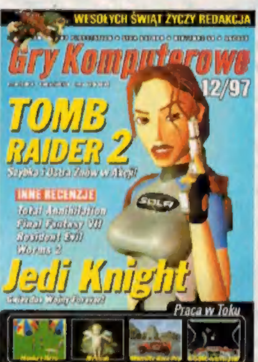
GK 3/98 Tomb Raider 2 [2], Total Annihilation [1], Monkey Island 3, Imperium Galactica Cena 3.99



GK 2/98 Tomb Raider 2 [1], Jedi Knight [2], Resident Evil, Broken Sword 2 [2], Dark Colony [4] Cena 3.99



GK 1/98 Gettysburg!, Warlords III, Broken Sword 2[1], Jedi Knight [1], Dark Colony [3] Cena 3.99



GK 12/97 Porady: Dark Colony [2], X-Com: Apocalypse [3] Cena 3.99



GK 11/97 Porady: Smocze Historie, Dark Colony [1], X-Com: Apocalypse [2] Cena 3.99



GK 10/97 Porady: X-Com: Apocalypse [1], X-Wing vs TIE- Fighter [3] Cena 3.50



GK 9/97 Ace Ventura, 3 Czaszki Tolteków, Blood, Dungeon Keeper, X-Wing vs TIE-Fighter Cena 3.50

PROMOCJA! Na Egzemplarze z Płytą CD 5 zł ZA 1 EGZEMPLARZ*
* Oferta ważna przy zamówieniu trzech lub więcej numerów